2007年 总第239期

Popsoft

大众软件®

半月刊

零售5元



www.popsoft.com.cn

中国应用到娱乐的第一选择

06















X1000全家福

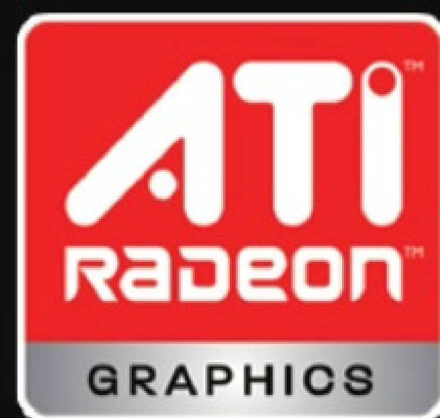
多 家族成员多，显卡管线多。ATI RADEON X1000 系列显卡拥有对手 2 倍左右的管线，从 X1050、X1550、X1650 到 X1950 系列的 10 几个产品都可以满足全方位的需求。

快 游戏速度快，专业绘图快。多管线，高频率，使 X1000 显卡速度傲视群雄，配合完美的画质，X1000 显卡让您娱乐工作两不误。

好 游戏画质好，视频播放好。完美的 HDR+AA，不仅使 X1000 系列画质表现卓越，而且 AVIVO 技术所包含的 10 亿色显示又让其在视频播放中占尽优势。

省 显卡功耗省，用户话费省。X1000 系列显卡芯片面积小，其整体耗功减少，加上其无与伦比的兼容性，当之无愧的成为支持 VISTA 超省钱的显卡。







芯芯 相印

AMD690闪亮登场

AMD 690 系列芯片组不仅为消费者带来了 Windows Vista Premium 的产品体验，而且使消费者感受到前所未有的强大图形和视频的应用，以及为商业应用带来了的更加稳定和可靠的平台。

- **支持 Windows Vista Premium**
  AMD 690 系列芯片组为消费者带来了 Windows Vista Premium 的产品体验，传递精彩的 Aero 级别用户界面，轻松满足各种任务需求。

- **商业应用超稳定的平台**
  AMD 690 系列芯片组和 AMD Validated Solutions 计划一起为市场传递安稳和可靠的商业应用环境。

- **卓越的图形性能**
  搭配 AMD 最新的处理器产品，AMD 690 系列芯片组为整合型平台带来了前所未有的强大图形和视频的应用体验。

- **强劲的视频性能**
  作为 AMD 首款芯片组产品，AMD 690 系列支持 Avivo 的技术，为家庭或者办公的多媒体应用带来震撼的视频效果和平稳的视频回放。

- **优异的显示技术**
  AMD690 系列是市面上领先整合 HDMI 和整合 DVI 输出的芯片组，通过芯片集成 HDCP 的支持被保护的内容也可以被播放，为家庭和办公应用提供了一个高性价比的平台。

- **全方位的连接性能**
  AMD 690 系列芯片组配合 AMD SB600 南桥提供了一个性能更为领先，连接更为广泛的平台。



AMD
新选择 芯动力

CONTENTS 目录

2007年第06期 总第239期

06
2007
本期推荐

新品初评

触摸精彩



——惠普TouchSmart PC

16：9触摸式液晶显示器，预装Windows Vista操作系统，让我们一起触摸精彩……

网络时代

熊猫烧香



——一场病毒的奇异旅行

2007年的第一场病毒，流行得比去年早一些……

锋利的盾

第二人生

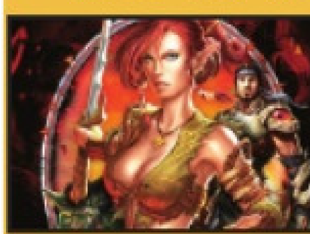


——我们距离骇客帝国还有多远？

网络游戏《第二人生》在欧美地区形成的持续效应，让虚拟和现实显得更加模糊。

攻城略地

《落银城》剧情流程攻略



又是一款"暗黑派"ARPG，酣战之余，你也许更应该好好了解一下这个故事的来龙去脉。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 杨旸
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 张宇 李刚 王槊
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135623
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通彩色印刷有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年03月16日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

LG

Life's Good

夺宝奇兵锐不可当

夺宝总动员，锐比 3000:1 让你惊喜连连！





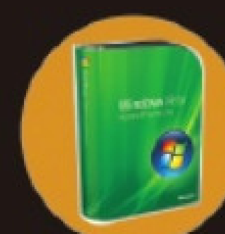
凡购买 LG 液晶显示器就能获得刮刮卡，得到你意想不到的礼物！

活动日期：2 月 24 日到 3 月 31 日

活动内容：购买任意型号的 LG 液晶显示器，即可获得惊喜刮刮卡，赢取大奖。购买锐比 (DFC)3000:1 液晶显示器更可额外获得刮刮卡一张，享受双重中奖机会。



一等奖：
LG 巧克力 KG90
188 名



二等奖：
Windows Vista 操作系统
388 名



三等奖：
锐比高档音箱
1,888 名



四等奖：
锐比迷你猪音箱
18,888 名



L226WTQ



3000:1 锐比(DFC)

锐比(DFC)3000:1型号：17":L1770HR 19":L196WTQ/L1970HR/L1960TR/L1900J/L1900R 20":L206WTQ 22":L226WTQ

锐比 (DFC) 技术：LG 以创新科技，不断挑战视觉极限。3000:1 的超高对比度，创造出更为完美的视觉娱乐体验。获得 Windows Vista 认证的专业宽屏显示，支持 HDCP 协议，让世界更加宽广。

LG 电子（中国）有限公司　LG 显示器网址 :http://www.lgemonitor.com.cn　LG 一号通服务热线 :400-819-9999

北京 :010-64390099-5207　上海 :021-52410606-1807　广州 :020-38825577-183　成都 :028-87716229　沈阳 :024-86239898-135

“Windows Vista” 与 “Windows Vista” 标识是美国微软公司在美国或美国以外国家的商标或者注册商标。　（奖品图片仅供参考，以实物为准）

见所未见
never seen before

LG 显示器

编辑部报告

盗版书和盗版帖

王朔复出了，接受了几家媒体的采访，里面一段话有点意思，大意是他手里攥着不少小说，不过以后不打算出书，因为图书盗版太严重，准备放到网上去付费点击，每人每次1毛钱，10万人看，1天就是1万，一年365万。

这前景看上去挺不错，但我总觉得王朔可能是还不太了解网络阅读这块的形势。盗版书冲击正版市场情况的确严重，但在网上搞付费阅读也未必就是光明大道。我有一阵子经常在网上看小说，也总去一个小说网站。那个网站就是搞付费阅读的，价格大概是1千字1毛——这价听上去不贵，花30块钱能看30万字，够好几个中篇的份量。我一度以为大多数人都不在乎这点钱，结果后来认识了他们的一个工作人员，才知道他们工作的重中之重就是到网络上各种不收钱的阅读论坛里去抓盗帖。为了避免有人把小说流出去，他们动用集体智慧想尽各种办法，加水印、屏蔽右键，最后把文字改成图片，底下还加上认证码。结果没用，每次热门作品一出来，自有极富分享精神的人抓下屏来四处传播，有1个花钱看的，就至少有500个看盗帖的在后面等着。

话说回来，以王朔的智慧，我估计不会把传统图书渠道放弃掉，再怎么说，以他的影响力和地位，靠版税赚个千万绝非难事，估计他也就是放出风声待价而沽。不过作为王朔的忠实读者，我认为有责任给他进一言，不止实体书有盗版，数字的东西盗版起来更方便——假如以为自己一年能收入365万，最后只收了３万多，最终对网络失去热情和信心，就大大的不妙了。

King@popsoft.com.cn

完成于小说网站

下期预告

新品初评： 联想新天骄S6020i家用电脑

硬件评析： 笔记本电脑执行Vista性能测试

攻城略地： 生化危机4

极限竞技： 走进世界著名电竞联赛——魔兽篇

★幸运读者获奖名单★

TOP TEN网投幸运读者

C7—M形象玩具一个和《魔兽世界》纪念卡一套。

天津 张俊有　天津 赵冠贤
安徽 张　歆　上海 王　慧
河南 邹家栋　重庆 马　鹰
山东 陈宝进　山东 侯　路



读者回函卡幸运读者

北京世纪幻想文化发展有限公司（http://www.dragonsky.net）提供的小说《风起陇西》一本。

吉林 柯曦明　陕西 徐靖昊　北京 松　杨
上海 赵　樱　山西 张婉静　山东 李　凯
四川 张　震　江苏 刘远飞　辽宁 杨　鹏
河南 董欣欣　天津 范锐杰　安徽 何　梅
广东 王锐杰　陕西 贾　方　北京 朱晓飞

（网投地址：www.popsoft.com.cn）



在线争锋

锋利的盾

攻城略地

极限竞技

有字天书

游戏剧场

读编往来

TOPTEN

华硕高质低价系统 伴您横扫细胞分裂4！

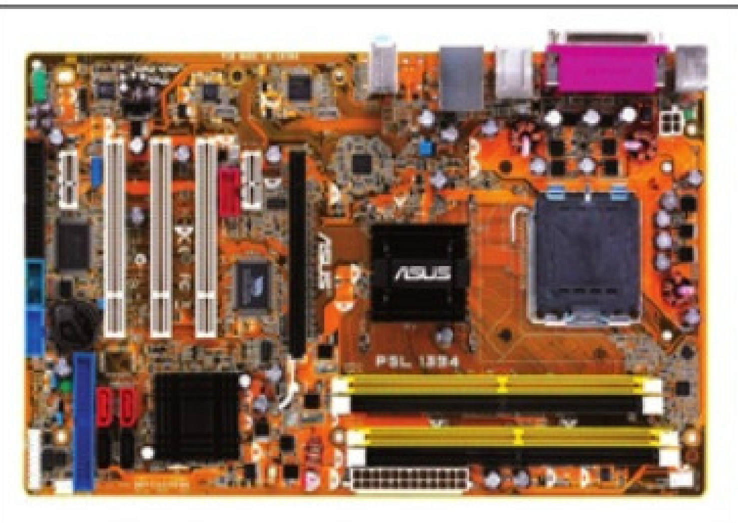
短短几年时间，著名的游戏大作《细胞分裂》已发展到第4代，这个特殊的游戏类型吸引了千万个玩家的目光，《细胞分裂2》还没有站稳脚跟，《细胞分裂3》已开始大举进攻市场，而短短时间内，拥有更丰富游戏内涵、更加出色游戏画面质量、更多新技术特色的《细胞分裂4：双重间谍》已经上市了，尽管中文版游戏还没有正式发布，但已按捺不住的骨灰级玩家早已开始过超级间谍瘾了。

与前一代产品相比，《细胞分裂4：双重间谍》对于系统的要求更高。WindowsXP系统、1GB系统内存，支持DirectX 9.0c、支持Shader Model 3.0技术且拥有128MB显存的显卡，支持DirectX 9.0c兼容（推荐支持EAX）包含DolbyDigitalLive的音频、至少8GB硬盘空间、4X DVD-ROM或更快光盘驱动器……在这款游戏发布时宣称支持的显卡产品为AMD-ATI公司X1600/X1800/X1900、NVIDIA公司GF6600/GF6800/GF7300/GF7600/GF7800/GF7900系列产品，当然我们还应该将X1300Pro以上级别和NVIDIA公司最新的GF8800系列产品包含在内，如此配置对于绝大部分玩家而言都是一个噩耗，通过很多测试结果来分析，要想玩好《细胞分裂4：双重间谍》，一款出色的系统的确必不可少，那么玩家朋友就只能最低斥资近8000元才能享受到游戏的乐趣么？答案是不！

配件	型号	产品价格
CPU	Pentium4 630 3.0GHz	575元
主板	P5L 1394	985元
内存	DDRII 667 512MB*2=1GB	840元
硬盘	250G SATA 7200转 8M	590元
显卡	华硕EN7300GT TOP/HTD/128M	599元
显示器	华硕VW191S	2188元
刻录机	华硕DVD-E616A3T	199元
键鼠	键盘鼠标光电套装	200元
音箱	5.1声道音箱	450元
机箱	华硕TA851+300W华硕电源	488元

谁说玩好游戏只能用价格高昂的平台？以华硕系统为中心组建的高性能PC照样能流畅运行《细胞分裂4：双重间谍》。

Pentium4 630虽为单核心产品，但它使用了更为先进的90nm工艺制程，同为Presscott核心，优秀的工艺制程让Pentium4 630的功耗大幅降低，而在性能方面却丝毫没有降低，3.0GHz主频，外频为200MHz，倍频为15，FSB为800MHz，拥有16K L1缓存和超大的2MB L2级高速缓存，采用90nm制造工艺，支持Hyper-Threading超线程、EM64T、Speedstep及EIST等技术，希望王者目前价格仅不到600元，非常超值。



主板方面我们也选择了性价比极高的华硕品牌高品质P5L 1394产品，这款主板采用了Intel公司945P+ICH7的芯片组合，拥有4条内存插槽，支持高性能双通道DDRII667/800/400规格的内存，能为系统提供充足的存取数据带宽，为日后的Core 2 Duo提供良好的支持。在显示功能的支持上，一款出色的主板必然拥有强大的特性，作为主板领头人的华硕更是当仁不让。这款出色的P5L 1394拥有PCI-E x16图形总线接口，能使用目前最先进的图形显示卡，为强劲的显示平台提供了强有力的支持。面对目前的最新游戏，网络支持与出色的音效系统自然必不可少，华硕P5L 1394通过RTL8111B网络芯片提供了10M/100M/1000M自适应网卡功能；而ALC883高性能音频芯片则为华硕P5L 1394提供了HAD高品质音频7.1声道输出。这两种功能的实现让华硕P5L 1394无论是作为一款家庭娱乐中心主板产品或游戏平台都能合格完成任务。除去强大的性能，丰富的功能也一直是华硕主板的特点，这款P5L 1394拥有外置e-SATA接口，提供比USB 2.0硬盘更快的速度。



这款华硕品牌高品质高性能EN7300GT TOP/HTD/128M采用了目前中低端市场非常受人欢迎的GeForce 7300GT显示核心，能支持Microsoft DirectX 9.0c和OpenGL 2.0，凭借极高效率的CineFX 4.0核心引擎和8条像素渲染管线及4个顶点渲染引擎的支持，即便在运行需要调用Shader Model 3.0的程序中也能得到比较高的运行效率。在目前众多的游戏中，支持HDR高光渲染的越来越多，但是需要大量运算处理的这种游戏需要很高的运行效率和很高的显存带宽来支持，华硕EN7300GT TOP/HTD/128M拥有550MHz/1000MHz的核心/显存频率，强劲的核心加上高速的显存频率在运行此类游戏时也能得到比较好的速度。

除此之外，华硕EN7300GT TOP/HTD/128M还拥有众多个性化的技术：GameFace Messenger能让与同使用华硕显卡的玩家在游戏中面对面地交流、GameLiveShow能实时录制游戏画面以便日后欣赏、GameReplay可将保存的录像在线分享给其他用户、VideoSecurity Online能通过网络实时监控安全、Smart Doctor能实时监测显卡的运行状态，做到以防万一……这一切只需要699元购买华硕EN7300GT TOP/HTD/128M即可得到，在享受《细胞分裂4：双重间谍》游戏乐趣的同时还能拥有如此之多的附加值，还不动心么？

谁说玩好游戏就要超贵的平台？优质稳定的华硕系统平台告诉我们，想玩好《细胞分裂： 双重间谍》的平台不一定很贵，这样的选择一样出色！P

大胃口也能秀身材

——Kingmax4G超棒食量升级，全面支持Vista Ready Boost功能

随着数码科技的不断发展，上游的供应商也在技术和工艺上力求突破。在这样一个快节奏和高享受的时代里，信息量的扩大化和数码产品的微型化日益明显，所以有一种需求很快浮出水面，即用越来越小的体积去装载越来越多的信息，此需求成了人们迫切需要解决的矛盾之一。

Kingmax超棒继前不久推出2G容量之后，近日又推出4GB超大容量的新品。虽然在容量上翻了一翻，尺寸却没有增大一毫。魔鬼曲线应犹在，魅力依旧秀身材。那么Kingmax超棒究竟有何能耐在胃口大增之后还可保持如此曼妙的身姿呢？其实秘诀也很简单，那就是科学的“饮食”。

Kingmax超棒采用当前最先进的晶圆堆叠技术，将可装载更多信息的“容器”巧妙堆叠，使其成倍节省使用空间，大大地缩小了数码成品的体积，满足了大胃口的升级欲求同时又不必担心身材无法保持，既满足了大容量要求的人群，又可完全体贴到爱美爱时尚的女士们，让你在俏丽闪亮的同时还可以随身拥有超大容量的数码仓库，尽享时尚与实用的完美融合。

另一方面，Kingmax超棒自诞生以来，便是采用了独有的PIP封装技术，这种技术是Kingmax融合了TinyBGA内存封装技术而研发出的小型存储卡的一体化封装技术。该技术整合了PCB基板组装及半导体封装制作流程，运用此技术将小型存储卡所需要的零部件直接封装而完成闪存成品，从而充分利用可利用的一切空间，杜绝空间浪费，多余无用的“脂肪”转到体外，身材一等一地呈现自然无可厚非了。

与此同时，Kingmax 512M-4G的超棒已经通过了微软的认证，可以支持Windows Vista下的Ready Boost功能，无疑成为了它的又一个亮点。据权威机构对闪存盘在Vista上的测试结果显示，若系统要有明显的加速提升效果，内存及闪存盘的配置比例至少要达1:1～1:2。也就是说运行Vista的PC若需采用1～2GB的内存，则至少需搭配1～4GB的闪存盘，Ready Boost的加速效果才会更好。Kingmax此次4G超棒的推出，有助于加速推动2GB及4GB成为闪存产品在2007年的主流容量。

此外，Kingmax超棒还延续了一贯的特色和优势，配备了高速USB2.0界面，可高速处理我们日常工作中所用的各种文件和数据传输。在售价上，“超棒”则保持了Kingmax产品的一贯的风格——高性价比，并且还有终身质保的承诺。归根结蒂，Kingmax超棒今日推出4GB的新品，既是应对了人们日益增长的数码应用需求，也是对自身的延续与挑战，延续的是时尚的典雅华贵，品质的可靠实用；挑战的是技术的创新突破，思想的高瞩前瞻。



高频新贵，极速狂飙

——Kingmax DDRⅡ1066内存量产上市

由于微软Vista操作系统发布及支持高频内存的CPU、主板产品日益增多等多方面的助推，当前的高端内存市场可谓红火异常，大容量、高频率的新品层出不穷，但雷声颇大却难觅雨点，且不论DDRⅡ1333 甚至DDRⅢ新型内存，就是多家厂商均已喊出的DDRⅡ1066内存能够量产上市的同样不多。近期，国际存储巨头Kingmax公司宣布DDRⅡ1066内存产品正式量产上市，高端PC玩家又增加了一个选择。

目前DDRⅡ1066内存上市恰恰彰显了Kingmax的技术实力，同样也满足了高端用户的需求。当前IT业界最为火爆的话题即Vista操作系统上市，而全新的操作系统对电脑硬件的要求十分苛刻，尤其是内存及显卡方面，想流畅体验Vista操作系统带来的全新感受必须拥有1G以上容量的内存。Kingmax DDRⅡ1066产品单条最大容量达到2G，这样的容量保证运行Vista速度飞快，绝无缓慢甚至停滞现象，可谓应Vista用户使用要求而生。目前Intel酷睿处理器凭借强劲的性能销售火爆，但许多玩家都发现在超频过程中即使CPU外频拉到很高同样不能将酷睿性能发挥至最佳，原因即受到内存频率的制约，采用Kingmax DDRⅡ1066则完全能够将高端CPU的性能发挥到极至，这也正应了好马配好鞍的俗语。



Kingmax DDRⅡ1066高频内存采用240Pin规格，工作电压为1.8v，具有电气性能好、信号传输延迟低、散热性卓越等特点，而且作为全球顶级内存制造商，Kingmax DDRⅡ1066产品在出厂之前均100%经过严格的实机检测及各大主机板生产商的兼容性测试，保证产品能够完美应用于各类使用平台。另外Kingmax DDRⅡ1066具备超强的稳定性，在长时间运行大型软件或游戏的情况下同样能够保持稳定，有效避免了画面效果出现停顿、声音和图像不统一等问题，满足高端用户极速奔驰的要求，给予他们酣畅淋漓的全新感受。

Kingmax DDRⅡ1066高频内存正式量产上市是高端玩家的利好消息，无论微软Vista系统的忠实Fans还是最新游戏的忠实玩家，亦或追求极致性能的超频高手，都能从Kingmax DDRⅡ1066内存中寻找到极速狂飙的快感。

Kingamx Mars系列DDRII 1066台式机专用内存产品特性：

240-pin 1066MHz DDRII内存
带宽：8.5GB/s，双通道下17GB/s
CAS Latency 5
电压：1.8±0.1v，降低约50%的耗电量，绝佳的散热功能
容量：2GB/1GB/512MB
全球终身保固服务



2007年1月11日是个特别的日子。这一天，北京中视网元娱乐科技有限公司（www.ccnec.com，以下简称：中视网元）与全球著名的游戏研发及发行商日本光荣公司(www.gamecity.ne.jp，以下简称：光荣公司)，共同在北京梅地亚中心签署合作协议，双方确定就光荣公司的单机游戏产品于中国大陆地区的发行事宜，建立合作关系。在新闻发布会上光荣公司授权中视网元为中国大陆地区的单机游戏产品独家总代理，双方共同宣布近期将陆续发行光荣公司旗下经典单机游戏大作，其中自然少不了重头戏《三国志》系列。《三国志》系列最新游戏《三国志11》简体中文版，将是合作中首批与广大玩家见面的光荣公司游戏。

《三国志11》较前作有多方面的改进和提升，在《三国志11》简体中文版上市前夕，就简单介绍一下这款经典大作吧！

一．剧本：精选7个剧本+英雄集结，共实装8个剧本！

游戏收录了“黄巾起义”“反董卓联合军”“群雄割据”“官渡之战”“三顾茅庐”“刘备入蜀”及“攻打南中”7个以史实为依据的剧本，除此之外，还收录了虚构的“英雄集结”，全作共8个剧本。

游戏围绕着霸权之争，逐渐展开剧情，玩家可从中体验到不同剧本所带来的乐趣，即使对三国志一窍不通，也能轻松找到适合自己的剧本。



二．地图：整张地图与回合制相互融合，创造新型历史模拟游戏！

此次，三国志系列首次采用了完整的3D地图来展现中原面貌，以水墨画为基调，随着季节的更迭，将历史悠久的中原大地呈现在大家面前。为了追求历史模拟游戏的乐趣，游戏以回合制的形式推进。此外，内政的施行也在同一张地图上进行，策略与战术的紧密结合，也通过整张地图展现出新的乐趣。

三．内政：通过规划内政来建设理想城市！

内政设施共分9种，玩家可通过农业、商业、武装及生产武器等指令建设所属城市，布局城市以保证战略上的优越地位。选择准备开发的内政设施和负责开发的武将后，在3D地图上选择地点。经过一定的回合，便可建成内政设施，负责开发的武将能力越高，建设就越快。



开发的设施不同，城市的发展也是千差万别。玩家可根据自己的目标，建设属于自己的理想城市。

四．战斗：活用战法与军事设施，让胜利尽在掌握！

在战斗画面中，通过敌后冲撞，或将敌人引入己方部队所在等战法，有时可体会到以少胜多的快感，还可在地图上搭建“军事设施”和“陷阱”，用战法将敌人赶到穷途末路，玩家可从游戏中体验到策略战斗所带来的爽快。

五．技巧：积累技巧点以强化势力！

“技巧”共分为枪兵、戟兵、弩兵、骑兵、练兵、发明、防卫、火攻八大系统，每个系统都有4个阶段可供提升等级，势力可通过消耗“技巧点”来研究技巧，并通过学习技能来提升势力的能力。

进行内政和战斗时都会获得“技巧点”，玩家要从哪个技巧开始研究，也会影响到整个个统一的过程。

六．武将：个性迥异的武将是三国志最大的魅力所在！

充满魅力的武将令三国志多姿多彩。在乱世中生存的猛将、智者们都归属于不同势力，每人都拥有各自的特技。此次《三国志11》突破了历代作品，在游戏中准备了多达100种的特技，可令玩家从中感受到前所未有的个性体验。

七．单挑：今日单挑并非单枪匹马！

全3D的单挑场景终于登场，战斗画面展现出前所未有的速度感与真实感。

当武将陷入危机时，属于同一部队的武将便会前来支援，首次实现了三国志作品的复数武将对决。

在激烈的单挑作战中，玩家可选择“重视攻击”“重视防御”等方针对武将下达命令，积攒足够的斗志后，便可使出必杀技，因此应针对不同对手，选择适合的单挑方针！

八．舌战：能辩之士，一人可撼国！

“舌战”也可称作是文官、智将之间的“单挑”。利用“话题”牌与谈话技巧与对方决一胜负。“话题”分为“故事”“道理”“时节”3种，其中又有大中小的强度差别。“谈话技巧”则有着特殊的效果，对自己与对方的怒气都有着重大的影响。每个回合辩论双方分别打出“话题”与“谈话技巧”的纸牌，心理状态栏首先变为0的一方即为失败。此外，“怒气槽”达到最大值后，辩论者就会转为激愤状态，玩家便可趁此机会反败为胜。



更精彩的部分将于游戏中全部展现给玩家，2007年第1季度，让我们一起来期待《三国志11》简体中文版的上市吧！



新版漕运指南

“一二三四五，跑漕真辛苦；四五六七八，累得汗滴答；五六七八九，不跑只能走；六七八九十，镖银被劫两眼直！”这都是各位辛苦的漕运商的真实感受。2007年1月15日起，《天龙八部》经历了巨大的改变，增添了许多新的元素，旧版的漕运也在新元素的参与下，起了许多变化，那么让我们来看看新版的漕运都有哪些新的内容吧。



镜湖漕运地图

首先，漕运对玩家要求的等级升为30级，因为在新版的游戏里面，玩家到了20级后，才开始真正的天龙之旅。升为30级后，就可去大理、洛阳或者苏州的漕运商处领取漕运任务了。与旧版一样，玩家同样要花费一金来领取漕运官票，然后开始了漕运，要先打压市场，以80银的价格购进货物。小妹推荐的是大理至苏州的漕运路线，这条路线简单直接，地图上并无特别曲折的地区，而且城外地图里的怪物级别低，且并非主动攻击的怪物，因而安全系数也较高。

其次，在大理城，新增了一项特别服务，就是免费乘雕，通常玩家在大理城西边接受完漕运任务后，必须一步一步跑到东边，到达无量山。但有了雕兄（杨过这么称呼那只大鸟的^_^），我们就可以省一段跑路的过程啦。到西门养雕人处，点击乘坐，略停了几秒后，雕就开始飞行了，会一直飞到东门口，再走几步就可以出城了。作为漕运商，既不能用骑乘，也不能用驿站的传送功能，不过还有雕兄的存在，依然可以翱翔。

接下来，就是无量山地段了，这里面只有些相当低级别的怪物，不会对玩家造成什么影响，直接跑过去吧，路途过程中应该是很顺畅的。只不过如果玩家在大理领取漕运任务，在无量山就有可能遇到一些劫镖的强盗，数量为4至6名，会连续分为两批出现，等级与玩家的级别相当，只要带好珍兽，消灭他们并不是难事，但由于两批强盗是接连出现的，也许上一批盗贼还未消灭完毕时，下一批强盗就会接着出现，那么杀敌的困难度就提高了不少。玩家最好在出城前，在城门口的江湖游医处治疗一把，补充好自己的血与气值，还有珍兽的血值也要补满，在主人与珍兽的合作之下，这几名强盗就不足为惧了。

待到镜湖地图时，强盗出现的几率已非常低了，只要保持正常的速度前进，就不会有强盗出现了，而且在镜湖的地图中，有若干低坡的地方，可以用鼠标右键控制人物跳过低坡，节省一些跑漕时间。到了苏州城后，沿着城内的道路前进就行了，注意避开玩家或者NPC密集的地区，因为现在苏州城几乎取代了大理城，成为最繁华的城市之一了，如果不想被卡得动不了，注意挑人物空旷的地区前进。到了苏州漕运商处，点击哄抬市场卖出货物即可，然后接打压市场，购进商品，沿原路折回，就可开始新一趟的漕运了。注意在经过城门口时，让江湖游医帮你治疗一下，达到满血状态再出发最好。


结束漕运后可获得金钱

从苏州城出来的话，玩家会有极高的几率在镜湖遇到两批强盗，呼唤出珍兽，一起消灭强盗们吧，还是很容易对付的。这样玩家到了无量山地区的话，就不会遇到强盗了，可以顺利通过。

这是小妹对新版漕运的一点心得，一般单趟的漕运，花费8分钟左右的时间，所以一切顺利的话，1个小时基本上可以跑上六七趟漕运，可以赚入好几金的收入。对于新手玩家来说，这些金钱可以帮助玩家在以后的天龙道路上成长得更顺利。



无量山漕运地图

触摸精彩——惠普TouchSmart PC

■晶合实验室 壹分



厂商：	惠普（HP）	上市状态：	未上市
售价：	待定	咨询电话：	800-810-3888
附件：	说明书/遥控器/软件及驱动光盘等		
推荐：	资金充足的家庭用户		

第一眼看到惠普TouchSmart PC时的感觉绝对是惊艳。它是业界第一款一体化触摸式家用电脑，或者你可这么理解——它是一台采用触摸式液晶屏幕，把高端笔记本电脑装在漂亮的一体机外壳中，并且预装了Windows Vista Premium操作系统（包含Windows Vista Media Center）的家用电脑，还附带了一个方便的遥控器。

该产品采用折叠式的设计理念，主机部分设计成反向的“L”形，从侧面看非常具有立体感。主机座与显示器通过不可拆卸的支架连接在一起，显示屏可在支架上做一定范围内的高度和角度调整。作为底座的主机与支架之间的角度充分保证机器重心的稳定，无论显示器调整到任何角度，都可稳稳地立在桌面；而主机与支架形成的夹角，被巧妙地设计为安放小型家用打印机的位置。



独特的造型设计

TouchSmart PC采用1.6GHz AMD Turion64 X2 TL52处理器，使用2条1GB DDR2 533内存组成双通道系统，显卡为板载256MB显存的NVIDIA GeForce Go 7600；配以西部数据320GB WD3200JS-60PDB0（7200r/min，8MB缓存）硬盘、5.1声道声卡和内置的FM接收器以及ATSC HDTV电视卡（接口位于底座左侧）；采用分辨率达1440×900的19英寸宽屏显示器，显示效果不错，色彩饱满，亮度均匀；显示器顶部整合一个130万像素摄像头，两侧是立体声音箱；在底座前面板上还有一个内置式16×光雕DVD刻录机和支持SDHC的多功能读卡器。从基础硬件配置上看，该产品与用于替代台式机的高端笔记本电脑处于同一水准，Windows体验索引为这套系统打出了4.6分。为了保障良好的散热，硬盘与Pocket Media Drive热插拔舱被单独放置在显示器支架中。这款产品还配备了超薄无线键盘和激光鼠标。鼠标的性能和手感均属上乘，键盘手感尚好，但是无调节倾角，令人遗憾。



吸入式光雕DVD刻录机



读卡器及遥控器信号接收器

对于一体机来说，由于扩展能力相对有限，因此外部接口与内部整合功能就显得格外重要。该产品支持Wi-Fi（802.11a/b/g）与蓝牙功能，板载10/100/1000Mb自适应网卡；底座后部拥有4个USB 2.0和一个IEEE 1394接口，还提供一个小型打印机专用的打印机供电接口和mini VGA输出接口（均附带专用转接线）；另外还有一个用于音频数字信号输出的同轴接口和一个用于连接外置IR接收设备的专用接口。为了配合触摸屏的应用，在显示器的左上角边框中还隐藏了一支



大部分接口都位于底座后部



还有部分接口为了方便使用隐藏在前面板中

触控笔。

除了优秀的工业设计，惠普还为TouchSmart PC专门设计了一套易于使用的人机交互式界面——Smart Center。在Smart Center中，用户可用手写输入的方式来安排日程并为其他家庭成员留言。这些便签可以随意拖动，还可添加语音留言。用户还可通过这套界面来欣赏电视节目（支持HDTV）或者收听广播；另外，Smart Center中的时钟功能还可同时显示不同时区的时间。总体而言，Smart Center的目标是拉近用户与机器的距离。全程触摸和手写的设计让老人和儿童也能轻松使用，附带的遥控器可同时支持Windows Vista Media Center和Smart Center——很显然，TouchSmart PC将是又一个客厅主导权的有力争夺者。


遥控器可应用于Media Center或者Smart Center，非常方便



Smart Center中的便笺界面，对手写功能的支持可让更多的家庭成员体验到TouchSmart PC的魅力

在性能测试中，由于能支持Windows Vista系统的测试软件不多，我们采用了PCmark 05来测试。TouchSmart PC在PCmark 05中获得了3845的总分，处理器得3088分，7200r/min的台式机硬盘在磁盘子系统中获得4512分；显卡的成绩令人满意，足可胜任目前的大部分主流游戏。

PCMark 05	
测试项目	得分
CPU	3088
内存	2822
显卡	3517
硬盘	4512
总分	3845
DOOM3 Demo1 Ultra Quality 1024×768	
1024×768	72.9fps



惠普TouchSmart PC绝对是款迷人的产品，出色的造型设计、丰富的功能和全面的性能表现都让人忍不住想将它搬回家。触摸控制、手写输入和遥控器大大降低了老人和儿童的使用门槛，同时也增加了使用乐趣。目前该产品尚未在国内正式上市，价格因素也许是将来影响它进入家庭的唯一理由。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

巨龙之吼
——长城双卡王BTX-500电源



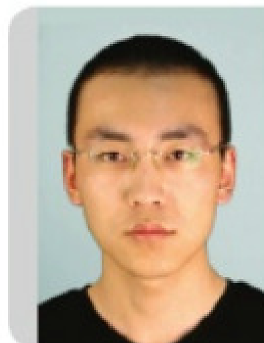
■晶合实验室 狂暴鸭

厂商：长城（GreatWall） 上市状态：已上市
售价：498元 咨询电话：800-810-0285
附件：电源线、安装螺丝、保修手册、合格证
推荐：采用中端双显卡系统的用户

长城双卡王BTX-500电源采用镀镍钢板镜面烤漆外壳，内部散热采用12cm温控静音风扇，并具LED发光效果。样品内部一、二级EMI滤波电路设计完善用料充足，主动PFC只有一个线圈。据厂商所提供的资料，其转换因子高达0.95，即使在高负载下也可使电能转换效率达到77%左右。电感线圈缠绕得非常密实；散热片上有很多呈90°的鳍片，可保证充分散热。

该电源符合Intel ATX 12V 2.2规范中的BTX-500，两路+12V输出，可对CPU独立供电；+3.3V、+5V和+12V电流分别达22A、20A和30A，加上-12V、-5V等输出，额定功率达450W。输出端包括3束4针接口（2束二大一小、1束二大D形接口）及2束SATA电源（各2个接口）连线，并为高端PCI-E显卡准备了1束2个6针辅助供电接口。24针主板供电接口采用组合式设计，可自由调配，并提供4针与8针辅助供电接口。所有连线用蛇皮线网与黑色热收缩管组成整体，并采用蓝色易拆型接口。

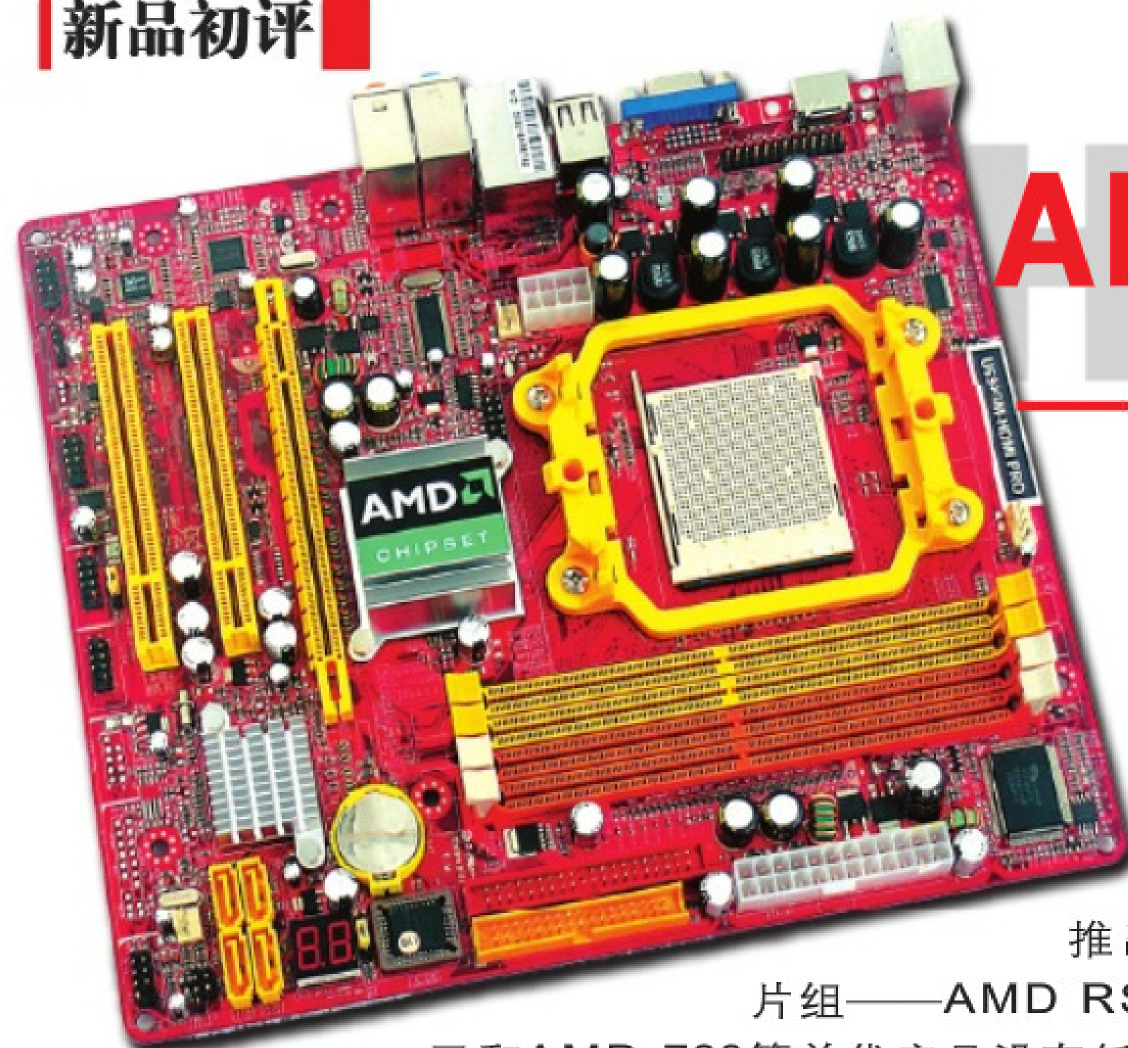
我们采用Athlon 64 3200+（超频至2.5GHz）、华硕A8N-SLI-D主板、2GB DDR400内存、希捷7200.7 120GB硬盘×4和GeForce 7600 GT显卡组成平台；OCCT测试软件模拟满负载30分钟后，各项电压波动值如下：+5V：4.75～5.25V，+3.3V：3.14～3.46V，+12V（CPU）：11.4～12.9V，+12V（I/O）：11.6～12.6V。各电压指数波动曲线平滑，只有+12V（CPU）的超过了5%，可能与该电源加强CPU供电有关。



长城双卡王BTX-500电源表现不错，虽无法满足双8800 GTX SLI这样顶级平台的需求，但对一般SLI用户来说足够使用；较高的功率转换效率也更加环保。此外，长城承诺为该电源提供“1年包换，3年质保”的售后服务。



炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆



AMD芯片组再出击
——双敏U690GM-HDMI Pro主板

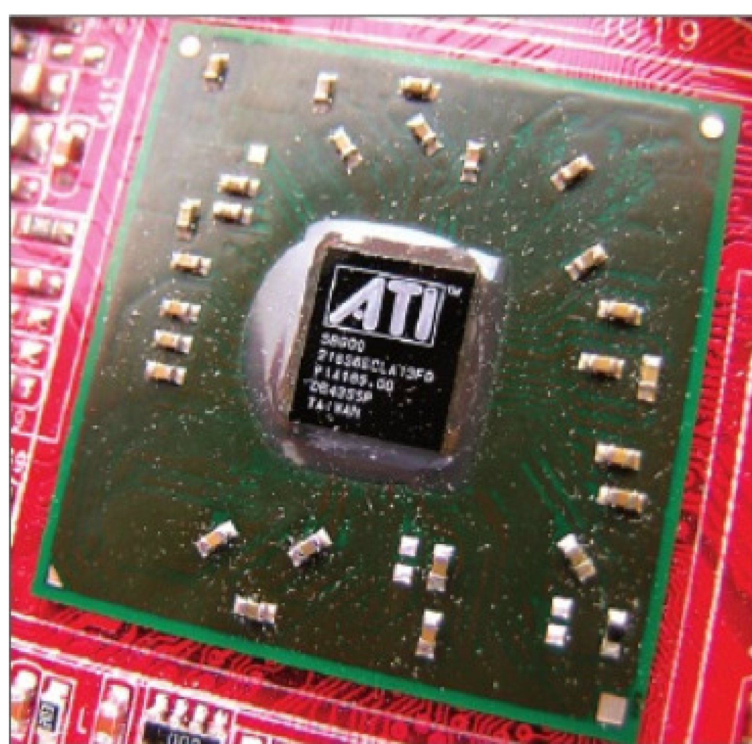
■ 晶合实验室 魔之左手

厂商：双敏电子（Unika）　上市状态：已上市
售价：599元　咨询电话：0755-33356326
附件：说明书、驱动光盘、HDMI转DVI接口、各种连线等
推荐：普通商业和家庭娱乐用户

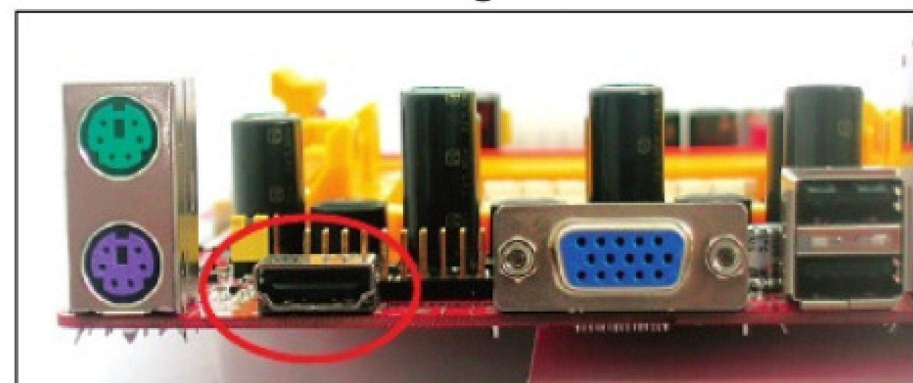
在完成对ATI的并购之后，AMD时隔多年再次推出自家的芯片组——AMD RS690，但它已和AMD 760等前代产品没有任何血缘关系了，因为新的芯片组继承自ATI的Athlon 64平台产品。

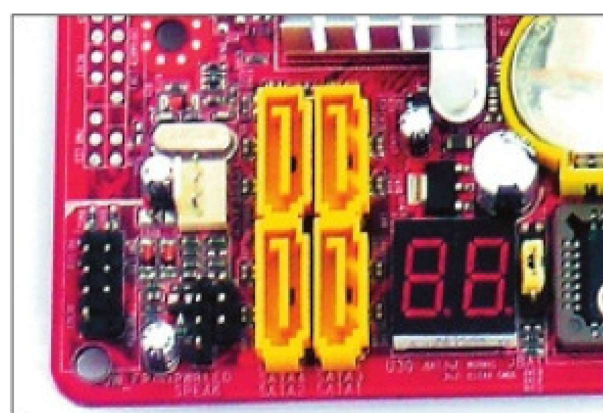

RS690G北桥芯片

作为显示芯片巨头，ATI的芯片组最让人称道的便是集成了相对高性能的显示核心。RS690芯片组也不例外，它内置RADEON X1250显示核心（源自RV410，即X700），拥有4条渲染管线，不仅可提供良好的视频和2D应用支持，还具有一定3D性能，且完全满足Windows Vista的需求。由于采用了80nm制造工艺，RS690芯片组的功耗相当低，而其与早期芯片的针脚兼容也便于厂商迅速设计和推出相应产品。


SB600南桥芯片

AMD 690的内置显示单元支持ATI Avivo技术，可提供硬件影像压缩及解码功能，支持720p或1080i的高清视频硬件解码，包括MPEG-2、MPEG-4、H.264、VC-1及WMV9等规格，并支持硬件自适应去隔行算法（Adaptive Deinterlacing Filter），还可提供HDMI接口和HDCP解码。这款芯片组支持AMD的Socket AM2接口，可支持总容量为4GB的DDR2 800内存，搭配SB600南桥芯片可提供4个SATA 3Gb/s接口，支持SATA Raid及NCQ功能，并可提供10个USB 2.0接口，但仅保留一组IDE硬盘接口。


HDMI输出是这款主板卖点之一


Debug诊断灯

我们这次收到的双敏U690GM-HDMI Pro是一款提供HDMI接口的RS690主板，针对一些需要高端视频应用的用户。主板为mini ATX板型，AM2处理器接口，提供了4个内存插槽、1个PCI-E ×16接口和2个PCI插槽；集成RADEON X1250显示核心（驱动显示为X1200），提供了VGA和HDMI接口，同时附带一个HDMI转DVI接口；板载RTL8111B PCI-E千兆网卡和ALC880芯片，支持HD Audio 8声道输出，并提供了Debug灯，便于用户了解主板运行情况和进行故障诊断。

测试平台采用Athlon64 X2 5000+处理器、DDR2 800内存1GB×2，给内置显卡分配256MB内存，安装Windows XP英文专业版和主板自带芯片组及显示核心驱动。

测试成绩表

项目 / 处理器		Athlon64 X2 5000+
Sisoft Sandra Pro 2007 Memory BenchMark	Int Buffered iSSE2（MB/s）	5630
	Float Buffered iSSE2（MB/s）	5636
Business Winstone 2004		23.2
Content Creation Winstone 2004		38.6
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	36.078
3DMark 05 v120	1024×768/32位色	1034
Half-Life 2默认设置 C17场景	1024×768	17.75

从测试成绩看，受限于渲染管线数量和运行频率，RADEON X1250显示核心性能一般，与同核心的独立显卡RADEON X700有较大差距，但3DMark 05默认测试千分以上的成绩在集成显卡中已是不错的成绩，完全可满足《魔兽世界》等流行网游对3D性能的需求。





尽管集成显卡性能并不很强大，但双敏U690GM-HDMI Pro提供了相当丰富的功能。作为一款整合主板，它在性价比方面相当出众，且集成的HDMI接口对喜欢尝鲜的用户也是不小的诱惑。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆



滑动欢乐——三星YP-K5个人音频播放器

■晶合实验室 壹分

厂商：三星（Sumsang）
上市状态：已上市　售价：1499元
咨询电话：010-65689988
附件：说明书/耳塞/数据线等
推荐：追求时尚个性的用户

通体黑色的三星YP-K5采用时下流行的触摸操控，送测样机由三星北京分公司提供。K5的蓝色背光“一触即蓝”，光滑的触摸面板采用高强度耐磨损的塑料材质，装在背包内也不必担心磨损，不过光滑的表面依然无法避免“指纹采集器”的尴尬，需经常擦拭才能保持整洁。

其最大的特色是引入手机中流行的滑盖设计，将小巧的立体声扬声器整合在机身上，用户只要轻轻推动K5背面的扬声器边框就可将其滑出，手感非常顺滑。迷你扬声器采用铝镁合金外壳，坚固耐用，2只微型扬声器单元隐藏在电镀金属网罩的背后。当用户滑出扬声器后，K5会自动转换为横持操作模式，所有按键位置都会相应改变，屏幕显示方向也同时转换，音频输出即时由耳机切换至扬声器，整个过程无明显迟滞。

K5采用1.7英寸OLED显示屏，支持JPG、BMP等格式的图片浏览和歌词同步显示，在浏览图片的同时支持音频后台播放。它还具备FM收音机功能，通过耳塞作为天线，可分别按所在地（中国、美国、韩国）接收信号。K5支持6组闹钟设定，并可用音频文件作为闹铃，由于拥有扬声器而具备一定实用价值。相对其迷你的体积而言扬声器音质表现令人满意，音量充沛之余中频较圆润，高频不刺耳，当然这种扬声器的低频表现完全可忽略不计。K5的耳机输出功率一般，音质表现较好，解析力较突出，声场与定位表现都令人满意，中频温润自然，高频略暗，低频量感与下潜深度比较一般。



迷你立体声扬声器



K5的外形和设计值得称道，操控简单快捷，功能虽然不多但都很实用。迷你立体声扬声器的表现出乎意料，不过也增加了耗电量。耳机输出音质较好，考虑到K5的实际体积（不包含扬声器）并不大，其音质表现与其它轻薄型产品相比并不落下风。P



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

全面提速——胜创4GB SDHC（如意卡）

■晶合实验室 壹分



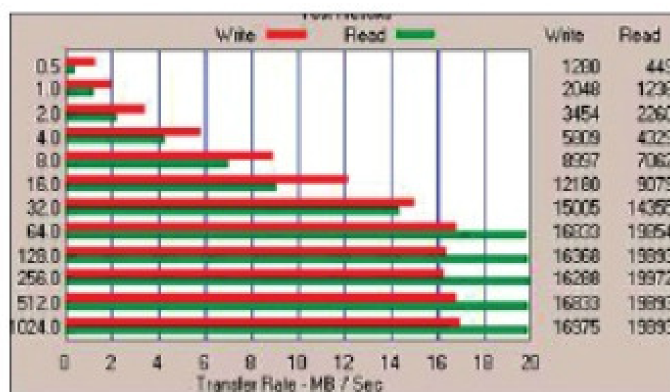
厂商：胜创（Kingmax）　上市状态：未上市
售价：待定　咨询电话：800-830-9257
附件：样卡暂无
推荐：有高速大容量存储需求的用户

SDHC又称“如意卡”，是符合SDA组织所定义的SD 2.0规格记忆卡。其中最重要的就是采用FAT32格式储存，容量达4GB～32GB，可突破以往SD 1.0/1.1旧型记忆卡2GB容量的极限。此外，SD 2.0也定义了新的速度标示方式，SDHC必须也只能标示为Class 2、4或6，在记忆卡上也必须标明SDHC及Class速度等级，让以往混乱的“XX倍速”标示法能重新获得统一。SDHC仍然支持CPRM著作权保护，而外观尺寸也与一般SD卡相同。从SDHC Class速度等级规格来看，可能会有人认为还没有现在的150×的SD卡速度快，毕竟这些产品已能达到20MB/s。实际上目前产品所标称的速度只是读取速度，写入速度与读取速度差距较大，而SDHC则要求读取/写入速度都达到统一标准，提升存取效能。由于读写方式的变化，导致仅支持SD卡的设备无法支持SDHC，不过支持SDHC的设备可兼容SD卡。

SDHC Class速度等级规格

产品规格	读取速度	工作频率	应用领域
Class 2	2MB/s	20MHz	主要支持MPEG-2的影像录制
Class 4	4MB/s	20MHz	主要支持HDTV MPEG2的影像录制，以及数字相机使用
Class 6	6MB/s	40MHz	主要支持专业数字相机使用

我们使用ATTO Benchmark在英文版Windows XP Professionnal SP2下测试胜创（Kingmax）4GB SDHC，读卡器采用GL827芯片支持SDHC。从测试成绩看，在数据包达到1024kB时写入速度为16.98Mb/s，读取速度则为19.90MB/s，相对目前的高速SD卡来说虽无明显的优势，但是性能已可满足日常应用。另外我们测试了这款产品在ReadyBoost功能下的作用。平台采用预装Windwos Vista系统的惠普TouchSmart电脑，在PCmark 05下，ReadyBoost依旧没有体现出明显作用。



ATTO测试成绩



胜创4GB SDHC的性能虽然不比目前的最高速SD卡差，但也没有过人之处。根据厂家资料这款产品属于Class 6，不过读写速度依旧无法稳定维持在相同水平（不排除读卡器造成的影响）。目前支持SDHC的设备主要是最近半年发布的数码相机，比如尼康D40等，推荐有大容量移动存储需求的用户购买。P



炫目度：★★★★
口水度：★★★
性价比：★★★

微软帝国的游戏之梦

■ 本刊记者部

编者按：

Microsoft，微软。

如果让你用一句话来向一个6岁的孩子解释这个名词，你会给出什么样的回答？

它是世界上最大的软件商？它是世界上最大的操作系统集成商？如果这些回答都很令小孩子费解，那么你会不会说它是世界上最有钱的公司？它是世界上最可恨的垄断企业？或者，你会不会对那个孩子说："微软是一家游戏公司，它出售好多很好玩的电子游戏！"

没错，这一定是孩子们最喜欢的答案。

微软和电子游戏之间有着怎样的关系？

如果说"扫雷"和"纸牌"游戏在专业玩家们眼中只是小儿科的话，那么他们又该怎么看待《微软模拟飞行》和《微软高尔夫》？他们又该怎么看待《帝国时代》？又该怎么看待E3里巨大的Xbox标志？

而当日本的游戏企业还像封建社会的大名那样，将千方百计抢夺软件开发商的一两款产品、绞尽脑汁维护自己独有的游戏机制式当作制胜的法宝时，Xbox360已经牢牢把握住了游戏核心吸引力之一的"成就感(Achievement)"。

不管我们愿不愿意承认，在这个世界上，比尔·盖茨和他的微软实际上已经同电话发明者贝尔与美国电话电报公司（AT & T）、电灯发明者爱迪生和通用电气（GE）一样重要了。

"微软"这两个字已经成为一种行业标准。在未来，它是否也会成为游戏业内的某种标准呢？每个人都会对此产生好奇。

生铁



微软游戏之路

■ Littlewing

7年前，微软在多数人心目中还是一家PC软件厂商；而今，我们却很难将它定义。近年来，在数字娱乐方面高速发展的微软，已经成为横跨PC、TV游戏领域的顶级厂商。微软强大的资本，果然支持到了它问鼎游戏产业霸主地位那一天的来临。而微软真正的目标，是进军起居室，创造属于微软品牌的数字家庭。



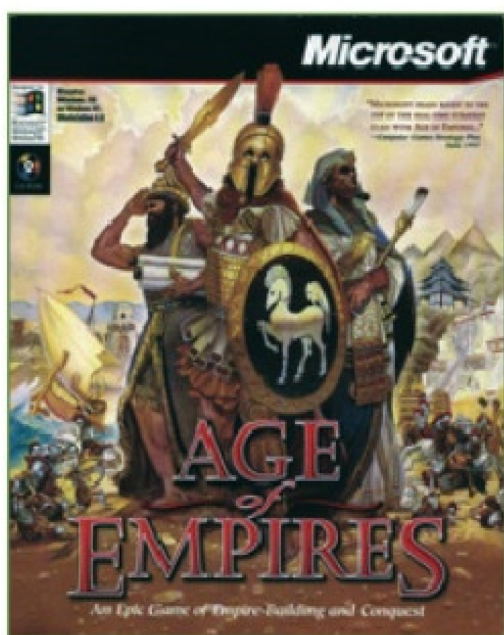
微软自带的游戏《扫雷》，才是世界上被人玩得最多的PC游戏

其实，微软进军游戏的步伐，早在无形中迈出了。也许你玩的第一款电脑游戏并非产自微软，但你电脑中装的第一个游戏一定是微软开发的——那就是《扫雷》。在你安装Windows的时候，纸牌、扫雷、空档接龙等游戏，就已经随之进入你的电脑了。与其说扫雷是款游戏，不如说它是一个复杂的数学问题。不少人不只是把它当作消遣，还在追求最高级



这个画面你熟悉么？实际上当人们首次接触《帝国时代》时，都会注意到它那种非常安静的风格，就像操作系统软件一样安静

别下的极限速度。通常，逻辑性很强、反应快又熟悉扫雷定式的人，可以在100秒内完成游戏。在数学界，1971年两位数学家提出了一个P对NP的问题，至今还没能解决。以我一个外行人的方法来解释，就是一个问题可以通过P和NP两种方式解决。任何问题都有规律可循，找到某个最恰当公式，用它来求出答案——这就是P；解决问题的另一个途径，是通过计算机推演问题答案的各种可能，直至找到正确的答案，这就是NP。对于复杂的问题，即使世界上所有的超级计算机都用于完成这个任务，也可能会经历亿万年的时间。当扫雷的规模无限扩大的时候，就变成了P对NP的问题；而人们追求缩短完成扫雷时间的过程，可以类比人类计算机技术进步的过程。扫雷极好地诠释了微软PC游戏的风格——结构严谨、逻辑性强，娱乐性似乎不那么明显。但深入接触之后，你会发现微软游戏的娱乐性，正来源于它严谨的设计。



《帝国时代》第一代的包装盒，设计比较简单

微软真正被游戏玩家重视，应该是1997年的《帝国时代》。《帝国时代》是微软作为发行商推出的最著名的游戏，由Ensemble工作室开发，并且在当年斩获了E3最佳即时战略大奖。《帝国时代》号称折射了《文明》的理念、《魔兽争霸》的创意和《命令与征服》的操作。的确，在中国，《帝国时代》也拥有众多的拥趸；如果不是《星际争霸》的出现，《帝国时代》还应该继续在即时战略领域称霸下去。《帝国时代》最大的缺陷，就在于各大文明虽然外表迥异，却没有实质上的区别和互相克制的关系，只是在单位建筑的数值上有所不同。如果说《帝国时代》的几大文明是各具特色的话，《星际争霸》的3个种族就是天壤之别。不可否认的是，《帝国时代》以今天的眼光来看，依然是最出色的即时战略游戏之一。能将诸多文明融入游戏，数值设定的精准让游戏的平衡性非常出色——这正是判断一款即时战略游戏出色与否的核心所在。也许正是“平衡”和“精准”，吸引了微软发行《帝国时代》及此后的《帝国时代2》；更吸引了微软在2001年收购Ensemble工作室，使其由微软的紧密合作伙伴变成微软游戏部门下属的一家全资游戏工作室。根据两公司签署的协议，Ensemble继续呆在达拉斯总部，为微软开发3D的《帝国时代3》。除了即时战略领域，微软也涉足多种游戏类型。第一人称射击类的《近距离作战》、模拟类的《微软模拟飞行2000》、运动类的《微软高尔夫》以及与UO和EQ并称全球三大网游的《阿瑟隆的召唤》，可以说在每个游戏类型上，微软都发行过叫好又叫座的作品。

事实上，微软进军游戏的脚步从未停歇过。1999年，微软曾筹资18



《微软模拟飞行》第一代就有这样的拟真度而有这样有趣的画面

亿美元，意图收购日本最著名的游戏厂商世嘉和史克威尔，但最终未能得手。同一年微软还曾开出250亿美元的天价收购任天堂，而任天堂董事会似乎也很有兴趣。双方未能达成共识的原因众说纷纭，有人说是微软希望任天堂放弃NGC，有人说是当时的任天堂总裁山内溥看不惯微软的财大气粗。山内溥固执地认为游戏的本质是娱乐，利用影像声音来作卖点的都将被淘汰，看不上微软这种在游戏行业使用与软件业同样垄断手段的“暴发户”。虽然山内溥的言论因为微软Xbox在欧美市场超越NGC，以及初期利用强大的DVD播放功能作为卖点的PS2遥遥领先而成为笑谈，但这位老人的执著，让我们能拥有NDS、Wii这种单纯的游戏乐趣，而不是满眼出自微软庞大“车间”的商业化产品。虽然微软在日本本土的收购没有成功，但它在日本游戏厂商的外围收购战中还是取得了成效，2002年微软以3.75亿美元收购了英国的Rare公司。这个曾开发过任天堂主机上的经典游戏《星际火狐》和《大金刚》的任天堂坚定盟





《帝国时代Ⅱ》，对一代作品完善和强化后的作品，此时游戏的多媒体风格已经在所有游戏中普及了


《阿瑟隆的召唤》的画面当年也是令人难忘的

友，最终投入了微软的怀抱，为微软Xbox主机开发游戏。

从1999年至2002年短短的几年间，微软收购了包括《神话》的开发者Bungie公司、《自由枪骑兵》的开发者Digital Anvil等十余家游戏开发商——而微软所做的一切努力，都为了一件事，那就是他们的次世代游戏平台Xbox。微软终于组建了自己的游戏开发联盟，许多为PS2、NGC开发游戏的厂商转为支持微软。成为新主机顶尖开发商的机会稍纵即逝——这些加盟微软的开发商看到了微软进军游戏业的信心，必然折服于微软雄厚的实力。



《帝国时代III》推出时，已经没有人怀疑它的实力了，人们只会怀疑自己电脑的运算能力

退休了的任天堂前总裁山内溥在《日经BUSINESS》上说过："微软对游戏主机的理解仅停留在'商业活动'的认识上，这样的想法自然会导致失败；微软把Windows系统在PC操作系统领域的'幸运性'的成功理解为必然，并试图将这些经验移植到游戏主机'商场'，是完全没有胜算的；XBox在日本已是完败状态，翻身的机会几乎等于0；微软虽然一直在期待着能在这场游戏主机大战中取得胜利，但其实他们现在的状况就像陷身越南战争时期的美国一样苦不堪言。"的确，Xbox在日本市场惨败，在欧美以赔本赚吆喝的方式获得了"成功"。准确地说，微软2001年推出的游戏主机Xbox更像一个试作品，只不过这个带来50亿美元亏损的试作品，也只有微软才玩得起。Xbox的价格曾被调低至199美元，这意味着每卖出一台Xbox，微软就要亏损100美元。

不过，微软终于等到了Xbox铺好路的那一天——2006年，微软的新主机Xbox360问世了；新一轮的收购也随即展开。2006年4月，微软宣布收购英国的Lionhead工作室。它是当今世界上最优秀的游戏开发工作室之一，曾经开发出《神鬼寓言》《黑与白》等作品。除了按照从前的协议为EA继续开发《黑与白2——众神之战》和为Activition继续开发《电影——特技与特效》之外，未来它将全力为微软游戏工作室开发针对PC、Xbox和Xbox360平台的新作。Lionhead之前就曾为微软开发过《神鬼寓言》和《神鬼寓言——失落之章》的PC和Xbox版，整个系列全球共卖出200万套，而《神鬼寓言》也成为Xbox历史上销量最高的RPG。


《微软模拟飞行》是最能体现微软专业个性的系列作品之一

Xbox360更好地诠释了微软的游戏理念Xbox Live——在线游戏网络，它目前已拥有超过200万的用户。Xbox360用户可以免费获得Xbox Live的银级玩家身份，并免费试玩多种游戏。如果用户愿意每年付费50美元，则可获得Xbox Live的金级玩家身份，并可在网络上与其他玩家进行较量。微软最近推出了视频下载服务，让玩家使用Xbox360通过Xbox Live下载电影和电视节目。微软希望在客厅中建立社交网络，为用户全家提供服务。相较只有10%的Xbox用户上网，Xbox360用户上网的比例则超过了50%，这表明Live社区越来越有吸引力。

Live——生活，微软要的并不是你为Xbox360主机的一次性投资，而是在网络上长期、持续的投资。可以说，如果你的Xbox360没有登录过Xbox Live，那就算不上是真正的Xbox360。要破解Xbox360很容易，似乎微软也并不在乎，因为它的收益最终将来自Xbox Live这个深入玩家生活的概念。这就是微软一直以来致力追求的目标——数字家庭。而在2006年10月《游戏开发者》杂志评出的全球十大游戏发行商中，微软也再次占据了前十的位置。在PC、TV游戏市场上，微软已与其他顶级厂商形成鼎足而立之势，并且不断扩大着自己的规模，蚕食着他人的领地。或许某一天，当你发现自己的电脑上已经全是微软的产品，即使玩电视游戏也离不开微软的网络时，你才会意识到，原来微软在游戏行业的垄断已是顺理成章。


《近距离作战》的FPS作品，并不能算是成功之作

Xbox360的组成：60+300

■ YMCA

我一直以为我会是一个Play Station系列的拥护者，毕竟我拥有PS和PS2。同时我也很不喜欢Xbox，虽然那东西可以玩高清游戏、可以放高清电影，性价比还很高，但我就是对它没兴趣。也正因为此，当我下定决心购买一台Xbox360的时候，我自己都有些惊异于自己的决定。说实在的，我本来不打算购买这玩意来着。

好吧，说说我为什么要掏出2800元买下这东西——首先是因为它造型美观，远胜那个不知所谓的PS3；其次，live的概念实在是很吸引人；第三，Xbox360的界面很好看；第四，Xbox360上有不少中文版的游戏；最后，我喜欢无线手柄。如果你有和其他3个人一起玩某款游戏的体验，你就一定能体会到无线手柄的重要性。我必须承认，以上几点原因都很琐碎，没有“因为某某游戏会在这台机器上出，所以我一定要入手！”或者“360拥有令人惊异的画面”这种理由来得豪迈和大气，但毕竟是这些小理由导致我把这台东西搬回家里。



有人将Xbox360和PS2的机体作了比较，从中也可看出东西方工业设计的一点区别

从一个玩过许多游戏，但很少在某款游戏上投入大量精力的人的立场上来说，360上的游戏并没有在我心中掀起太大的波澜。我本来以为自己会用对待其他游戏机的态度来对付这家伙——在买回机器的第一周里每天抱着手柄玩，一个月之后就很少再拿起手柄。但令我吃惊的是，我竟然到现在还延续着对它的热情。

说实在的，我并不觉得360上的游戏本身和其他平台上的有什么特别大的区别。当然，360机能强劲，又有上等的多媒体功能，但这些都不是重点。我的确曾惊讶于《战争机器》的画面表现能力，但当战斗展开之后，我就很少能分出精力在躲避敌人子弹的同时赞叹游戏的画面了。我曾仔细思考过为什么这台游戏机会如此吸引我，最后得到的结论是——Live。


《偶像大师》的画面一看就是个女孩子玩的游戏，但未必，很多大胡子也很喜欢

微软开发的第二代家用游戏机

Xbox360是由微软公司开发的第二代家用游戏主机，于2005年11月22日开始在北美地区首发。该游戏机分别以豪华版和精装版发售。前者除主机外，还赙赠硬盘、五线手柄、耳机、宽频数据线、Xbox Live银会员卡和高质AV线。Xbox360本身带有20G的可拆卸硬盘，3核心IBM PowerPC架构的Xenon处理器。它的显卡是基于ATI R500的Xenos显卡。内嵌上网设备。Xbox360还具有听歌、看图片、看DVD影碟以及视频聊天等娱乐功能。

Xbox360的图形芯片由ATI设计，微软具有这款图形芯片的IP权利。这款GPU采用统一的Shader体系架构，与传统PC图形处理器不同的是，传统PC采用分离的pixel和vertex单元，而Xbox360的图形处理器则采用统一的架构和逻辑指令来完成这两种运算。这种统一的设计更具效率，因此ATI选择在Xbox360的图形处理器采用这种方式运算，它可以用更少量的晶体管数量达成更多的功能。这颗图形处理器的另一个最大特点是它采用了双Die封装方式。一共有3.32亿个晶体管，较大的一颗Die相当于常规意义上的GPU，而较小的一颗Die是一个10MB容量的DRAM，应对GPU处理z轴、模板处理、颜色、alpha处理和抗锯齿处理的需要。

因为和第一代Xbox采用了完全不同的处理器（处理器ISA完全不兼容），以及全新的图形处理器，所以Xbox360对于以前游戏的支持通过软件模拟来实现。微软已经列出了212个最早经过验证可以兼容的游戏，有些游戏需要下载必须的升级软件（自动完成），这时候移动硬盘就发挥了作用，你必须利用它来下载这些升级程序。







摆在商场里的大量Xbox360主机。为了体现货源的丰富，被摆成了金字塔形

微软对Live的评价很高，而在我看来，这个系统的确没有辜负他们的期望，甚至完全可冠以“革命性”之类的前缀。抛开下载DEMO和小游戏之类的功能不谈，Live基础的概念很清晰——一个可以把所有游戏者连接到一起的系统，简单来说类似于Gamespy或浩方之类的游戏平台。这


《帝国时代Ⅲ》……战争前的拂晓，这个游戏使你意识到微软是个美国公司

个概念本来不算新鲜，但让大多数游戏都和Live网络紧密结合，在开放式的游戏系统中是很难达到的。必须承认，在购买Xbox360之前，我对Live的理解也仅限于“一个可以对战的服务器”。但当我在各种游戏中接连，感受到游戏制作者借助Live为我带来的超过我预料的有趣感受时，我对这个系统的评价就逐渐抬高。360上的游戏与Live系统结合之紧密远远超过了我的想象，打个不很靠谱的比方，如果把“360”这个数字拆开，我认为游戏本身带给我的乐趣顶多只有“60”，而剩下的“300”则完全来自于live系统。

或许可以用《无限试驾》这款游戏说明我的感觉。看名字就知道，这是一款赛车游戏。游戏本身的水平很不错——制作组复制了整个夏威夷岛，将真实世界中的夏威夷完完整整地搬到了游戏里。游戏中的地形、道路和景观建筑都和真实世界中的美丽小岛一模一样。然后，制作组在游戏中提供了几十辆名车。你可以开着车在公路上飞驰，也可以参加比赛赚取奖金换新车。车的操作感觉很不赖，画面水平也颇高，这些听上去都很诱人。但到目前为止，这游戏还只能算个普通的赛车游戏而已，而借助Live，这游戏就变身了。

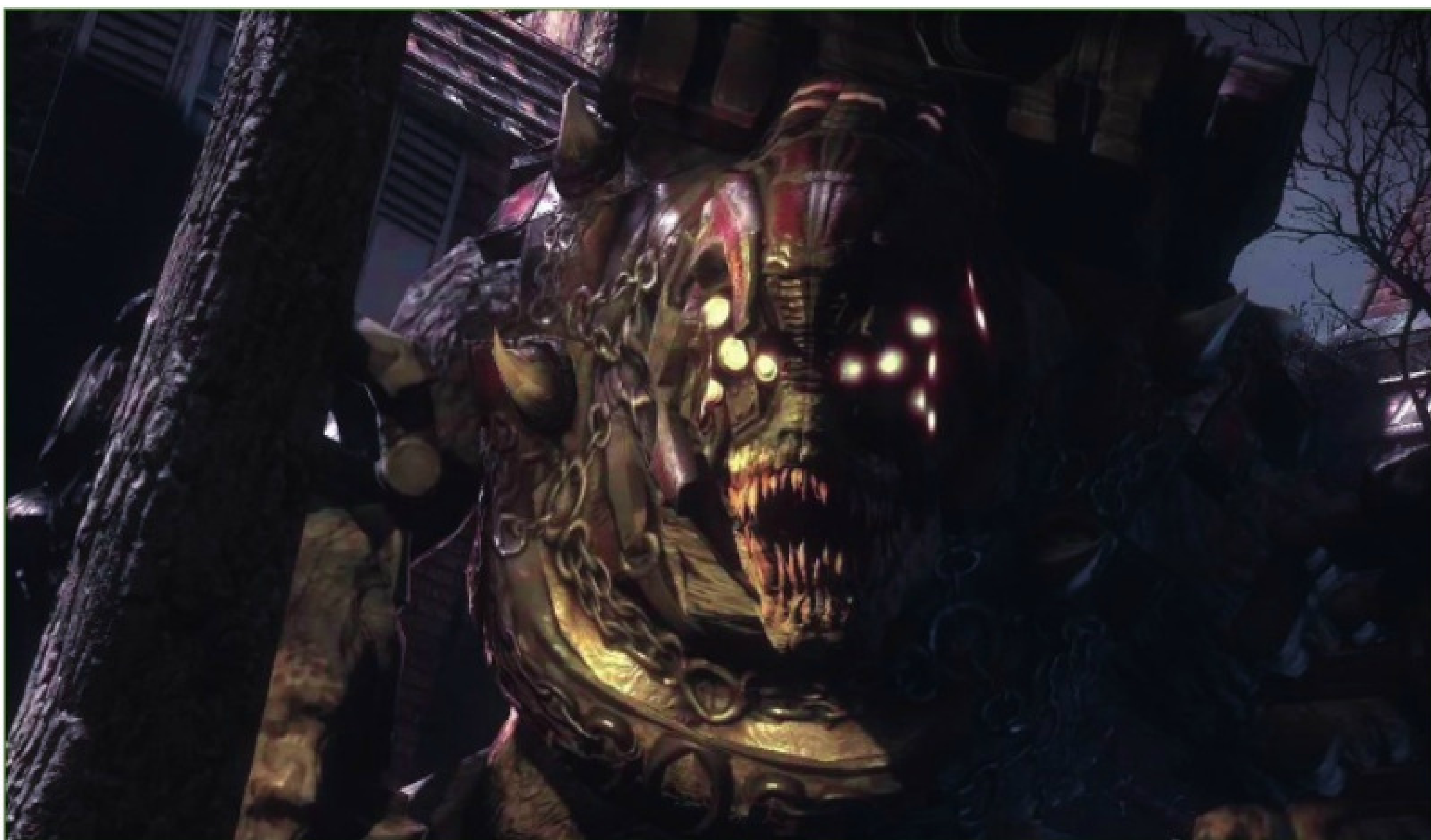
假如你的机器连在Live上，城市里就将出现其他游戏者，你将和他们一起在这个岛上转悠；在路上看到其他玩家开着车从你身边驶过，你可以友好地朝他们按几下喇叭，也可以和他约定赌金飚上几盘。这些设计让整个游戏的投入感提升了几个台阶。而更有趣的设计是你可以通过游戏里的网上拍卖商店，卖出你的旧车或购买别人的二手车；还可以创立或加入一个赛车俱乐部。最重要的一点是，这一切都在游戏中发生。你不需要返回系统菜单选择“多人游戏”再等待连线，你可以把它看成是一款以赛车为题材的网络游戏。我必须说，即使是一款赛车网络游戏，我也不指望它能比《无限试驾》做得更好。

另一个很有趣的例子是我最近在玩的《偶像大师》。这游戏本身类似于《少女梦工场》，题材是扮演经纪人培养偶像。说起来也算平淡无奇，但借助Live，游戏就摇身一变成了一个有趣的虚拟世界。玩家可以确定虚拟世界中每天的流行走势，再根据当前流行趋势作出调整培养自己的角色；要让自己旗下的艺人与其他游戏者比拼歌声和舞姿，要在几万名游戏者中搏出位。如果你不连上Live，CPU会为你模拟出一个虚拟的世界；但当你连上Live，这个世界就是由包括你在内的所有玩家构建的。

这种游戏类型看起来有点类似于网络游戏，但又不同于网络游戏。它更像是单机游戏和网络游戏的结合体，我更愿意把它理解成“拥有丰富网游性质的单



Xbox，一款相当不错的主机，只是它的软件产品太马虎了，几乎和电脑游戏无异


《战争机器》的画面已经达到了CG效果


《宝贝万岁》是个正统的游戏机游戏

机游戏”。不插网线，这些游戏个个称得上是合格的单机作品；但插上网线——嗯，一个更有趣的世界。

借助Live，我又一次体会到游戏制作风潮的变化。这种改变带给我的感觉几乎可以用“革命”来形容。就游戏机平台而言，我上两次有这种感觉分别是在我拿着PS手柄，目瞪口呆地看着以前只能在街机上看到的《铁拳》出现在家里的时候和我拿着NDS的触控笔，快乐地与3个人联机玩《右脑达人》的时候。PS2上的游戏虽然很棒也很绚丽，但现在回想起来，那只是“进一步发展”而非创新。



《光晕3》，这个系列向来就是为Xbox量身定做的，就像《扫雷》和《纸牌》是为Windows量身定做的那样

除了借助网络功能为游戏赋予更多更有趣的玩法，我还能感觉到Live在努力把所有的游戏纳入到一个统一的标准中去，成就积分系统就是这种想法的最突出体现。Live里引入的成就积分系统是个很奇妙的东西。这套系统依附于所有游戏，又似乎超越了所有游戏。这些成就分数没有什么实际的意义——你不能在live上用它兑换点数下载新游戏，也不能进入某个隐藏的论坛或是获得什么“Lord”之类的称号。老实说，无论从哪个角度看，这个数字对我们的意义都更接近于“虚荣”而非更好听的“成就”。

在Live上，你的人物卡描述和定义了你的身份。一个玩家的人物卡大致可以分为4部分：人物名称、玩家评价、成就积分和游戏区。人物名称是你这个用户的名字，玩家评价体现了和你一起参与网络游戏的其他玩家对你的看法，而成就积分可以在一定程度上表现出你对于游戏的态度，游戏区在我看来则完全是一个可有可无的设计。当然，任何成功的系统都要有一些看上去很无聊的设计，也许几年后它们就能派上用场呢。



《死或生沙滩排球2》是Xbox360的拳头产品之一

成就积分（Achievement）的概念是这样的：在Xbox360上发售的任何游戏都带有一定的成就积分，其中光盘游戏通常含有1000分的游戏成就，而Arcade游戏（大多通过从live上下载获得，主要是一些容量为50M以下的益智游戏——比如《ZUMA》和一些老街机游戏——比如《魂斗罗》）则含有200分的游戏成就。

游戏厂商在游戏中设置了一些条件，当玩家达到某个特定条件时，游戏就将解开相应成就并给予游戏者相应的游戏点数。每个游戏都会根据自己的游戏风格来制订一大票成就解锁条件。比如说在《极品飞车》里，连续5场比赛获胜可以得到20点游戏成就；而在《战争机器》中，得到10点游戏成就的途径就变成了射杀500个敌人。总而言之，你可以在所有Xbox360的游戏中通过各种途径得到成就分。



微软《模拟高尔夫》——这人的背影看起来很像比尔·盖茨

很少有人承认他们很看重成就积分，这可能是因为承认自己看重成就积分显得玩游戏功利性太强。但事实上，几乎没有人能做到对自己的成就分无动于衷。尽管大多数人对着自己的积分都会做出一副完全无所谓的样子，但实际上，就我的经验来看，每一次屏幕上出现的“解锁成就”都会让我们心中小小地兴奋一子。

正如我前面说的，成就点数没有什么实际意义，但这个系统却赋予了Xbox360上的所有游戏同样的一套价值系统，在增加玩家对游戏的投入感觉基础上又增加了成就感。单就这一点，这套系统就称得上成功了。

当然，除了上面我提到的这几点，Xbox360其他方面做得也都不错。但就我的感觉看来，Live系统才是Xbox360的精华部分。总体来说，到目前为止，我从Xbox360中得到的大多数乐趣都来自于Live。所以，我认为一台没有联上Live的Xbox360顶多只能算是“Xbox60”而已。

帝国时代：微软的大一统之梦

■ 冰河

2006年5月10日，一年一度的E3游戏行业大展，在洛杉矶好莱坞中国大剧院的舞台上，当主持人彼得·摩尔抖着胳膊上GTA游戏的刺青标志，以一种近乎破锣般的嗓门宣布本次主题发布会的最神秘嘉宾，微软公司主席和首席软件设计师比尔·盖茨出场的时候，整个剧院中爆发出雷鸣般的掌声、唿哨声和嘶喊声。这个地球上最有钱的人穿着一身看上去很普通的休闲西装，头发乱糟糟地腻在一起，如同一个平庸的居家男士。可是当他开始介绍微软最新的Windows Live平台统一战略时，其它的声音都戛然而止。在场的人无论男女老幼，无论是说英文的还是说中文或西班牙文的，都注视着这个男人的一举一动。众人随着他一起欢呼或者叹息，间或又爆发出一阵阵热烈的掌声和喝彩。随着他的手在空中形象比划，所有人仿佛都看到了一幅美妙而大一统的蓝图正在空中慢慢地浮现，尽管它看上去还是那么的虚无飘渺。此刻，盖茨一个人站在大屏幕边上，眼中充满了一种难言的欣喜和狂热，并将它传递到台下所有人的灵魂深处。相信地球上没有谁敢轻视这个年过半百的白种男人，外表平凡的帝王终究是帝王，凡是使用Windows的地方，都是他的帝国“版图”。

很难向读者详细描述当时的感受，尽管有幸在场近距离亲自聆听盖茨的全场演讲，但是当活动结束走出中国大剧院的时候，刚刚所发生的一切却如同梦幻中一般充满了不真实的色彩。IT，或者电子游戏，本来应该是一个充满了理性和冷静的行业，不过当时的中国大剧院中仿佛充斥着一种魔法，让每个人不由自主地癫狂起来。正如微软作品的一贯风格，它可能并不完美，不会像UNIX那样理性古板得如同德国人，或者像“苹果”那样充满着艺术家的气息。它只会让人挑剔、抨击，然后慢慢地习惯、喜欢，最后变得离不开它。正如我们所处的这个真实的世界，总有许多不如意，也总有许多意外的精彩等待着我们。

微软的第一款为大众所熟知的游戏是1997年推出的《帝国时代》。选择这个名字也许是刻意，当然更可能就是巧合，“帝国时代”有意无意地体现了微软一直以来的野心。实际上，就在1997年，微软公司正开始进行一场旷日持久的诉讼案。其原因是由于微软在个人电脑操作系统市场上过于明显的优势份额，以及利用操作系统平台的优势捆绑推广各种应用软件的商业措施，遭到美国司法部“事实垄断”的诉讼。如果起诉理由成立，微软将成为继美国通用电气之后第二个遭到强行肢解的大企业。而此前微软早已与网景（Netscape）公司因为浏览器之争戴上“垄断”帽子多年，以至于美国IT行业隐隐形成了一股“反微软”的暗潮。例如甲骨文公司的总裁埃利森，谈起微软必咬牙切齿；蓝色巨人IBM和芯片巨头Intel，虽然与微软形成了事实的产业联盟关系，但也留下了退路。众多不得不仰微软鼻息的中小企业，也不时地喊两句“打倒微软”，希望能在分解微软之后的乱局中抓住新的机会。可惜，如果说此前微软还只算是一个典型的美国成功企业，那么面对四面楚歌的压力，微软的态度却越来越强硬，一个帝国的崛起之路，几乎就是从此时开始的。



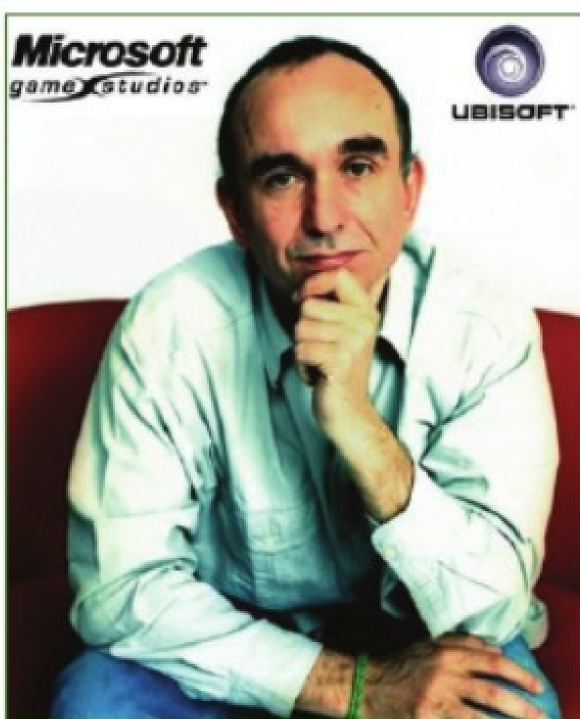
与他的野心相比，盖茨的肉身真是太渺小了，当开始描绘他的未来梦想时，这世界仿佛只剩下了一个人。

1998年6月25日，微软推出了其最新操作系统产品Windows 98。尽管发布会现场Windows就不争气地在盖茨手中出现了蓝屏，但盖茨毫不在意地换了一台电脑，继续演示他口中的梦幻之作。而他身边所围绕的那些争议、抨击、责难，也同样在Windows 98的市场热卖面前变得无足轻重。唯一能让



《帝国时代Ⅲ》在世界各地发售时，都采用了各种不同的销售方法

微软认真的还是那场与美国司法部之间的反垄断诉讼。形势对微软一度很不利，但是凭着美国对知识产权的诸多保护性规定，以及庞大的律师团和议会游说团，微软有惊无险地闯过了这道关口，庭外和解。一个企业与政府机构面对面的谈判，并最终化险为夷，这个虽然不能说是绝后，但一定是空前的了。就在数年的反垄断诉讼中，微软已经马不停蹄地推出了Windows Me/Windows 2000、Windows XP等，在产品上奠定了“帝国”的坚实地基。



Lionhead的领军人物Peter Molyneaux率队加入微软帝国

如果仅仅是专注于操作系统软件的设计，那么微软虽然已经成功地成为这个市场上的领导者，但也不至于到独孤求败的地步，距离“帝国时代”更有遥远的距离。但关键是，不是每个成功企业都具有微软这样的性格。在自己已经占据的地盘，它合纵连横，不给竞争对手留下一点机会；而对于自己尚未涉及的领域，则毫不掩饰自己的野心。1997年微软凭借《帝国时代》进入电脑游戏软件制作领域，并从此站稳了脚跟；2001年微软又宣布进军游戏主机平台，在“烧了”将近6亿美元之后终于成为堪与索尼、任天堂相抗衡的对手；在IM（即时通讯）软件方面，它超过了最早的即时通讯软件ICQ（在中国它遇到了一个强劲的对手QQ并且始终落于下风）。在硬件外设方面，微软的键盘鼠标已经和专业厂商罗技的产品一同被贴上了“精品”的标签。此外，微软还对安全软件、财务软件、游戏外设露出了种种试水的痕迹，让诸多厂商心惊不已……在全球的IT企业中，固然有甲骨文、英特尔、IBM、思科等同样出色的企业，但是没有一家企业像微软那样把战线拉得这么长。不断的开疆拓土，而且——它从不掩饰自己的欲望所在，就像中国历史上那个著名的帝王，令欧洲人惧怕的成吉思汗。当然，比尔·盖茨看上去绝对没有那么暴虐。他貌不出众，言语温和，喜欢称赞别人，甚至用自己夫妻的名义成立了世界上最大的一个慈善基金会，在世界各地广行善举。但是回到他的领域之内，他遵循的是商业竞争中的丛林法则，只要不违反现有的法律，甚至略微有些擦边球也可以，他和他的董事会就不会在乎任何的道德。“只有强者才能生存下去”，在某一次电视采访中盖茨对着镜头这样说，很难想象几分钟前他还在谈自己抱起非洲贫困儿童时的感受。可是对于盖茨和他的企业来说，这种转换是那样的自然。

如果你有时间，问问周围的朋友和同事对于微软的看法，就会发现，好像人人都不喜欢微软，却人人又离不开它。这是个现实社会中很常见却也很有讽刺意味的现象。微软无疑是一个典型的美利坚企业，和它身后那个国度有着相同的气质和谈吐。它可能不是先驱者或者天才，不过却依靠严密系统的工业化设计和制造万能的美元，把领先者的优势一点点蚕食殆尽。它的作品可能不是最出色的，总有这样那样的瑕疵，可是却一贯保持着优秀或中上的水平。典型的代表就是它那个时常崩溃的Windows操作系统，它绝对不是最安全的，但却绝对是最流行的。Xbox主机和Windows Vista系统庞大的开发团队及投入，告诉IT和游戏行业的竞争对手，资本和合作是科技时代决定未来竞争成败的决定因素。在这个娱乐至死的年代，出现天才扭转乾坤越来越成为一个幻想。所以，无论是在亚洲还是在欧美，我们看到越来越多的企业向着这个方向转变：索尼、任天堂、NCSoft、盛大……它们资本雄厚、人才众多、组织严密、流水线制造精美而枯燥的快餐化产品。你从心底里抗拒它，可你不得不消费它，跟着它快乐或者悲伤；一旦失去它，你会觉得一无所有。在这个高科技或者说是超工业化时代里，我们不过就是它帝国机器上的一颗螺丝钉而已，只能眼睁睁地看着这个帝国带着我们向胜利或者灭亡的终点越走越远。



彼得·摩尔这会还很绅士，不过一会他就要亮膀子了。

好了，说了那么多，让我们回到开头那个充满魔幻色彩的场景吧。盖茨大叔究竟说了什么？让台下的观众如此疯狂。其实他说的内容很简单，一句话来说就是微软将结合即将推出（现在是已经推出了）的Windows Vista新操作系统，将Xbox系列游戏机、电脑、手机三大游戏平台彻底统一起来，通过互联网让用户在世界的各个角落都可以工作、学习和娱乐。尽管我们已经完全进入了互联网时代，但这是个听上去很简单，实际上却只有微软能够完成的任务。它在电脑和手机上都已经通过Windows系统拥有了接近垄断的地位，还拥有自己的游戏主机硬件平台，使得它在三网合一的道路上具有唯一的起跑资格，并且能够通过各个主机的外设延伸，开发和占有更多的新消费领域。“动，并且快乐着”，就是盖茨给出的那个梦幻未来。

谁能颠覆微软帝国？这个时代内目前还看不到。能打败它的，也许只有时间和它自己。

3·15，困惑之中的困惑

在3·15名义下林立的维权网站

■ 本刊记者 生铁

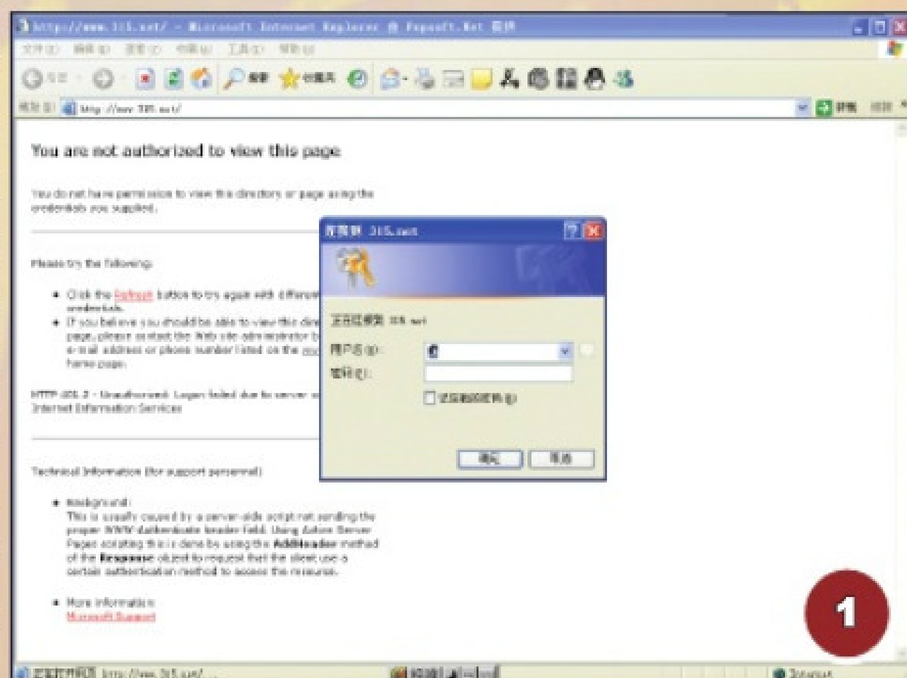
一

一年一度的“3·15”又到了，“消费11种食品您得留点神”“装修污染每天致死多少人”“黑物业1年能昧多少钱”“合同纠纷列施工投诉首位”……

无论是电视上、报纸上还是网络上，这样的消息充斥着我们的眼睛，也充斥着我们的神经，人们多少对之有些麻木不仁了。

中消协消费指导部主任王前虎在接受记者采访时曾说过，3·15是消费者的节日，是放心、快乐的节日，但这个节日是全球消费者共同追求的目标。的确，“3·15”是一个节日，它有自己的晚会，在这样的晚会上，坑害消费者的人变成小丑角色，“李鬼”们在不真实的喜庆中再一次得到了他应有的下场。

由于每年的3·15期间，媒体都要推出自己的专题，IT媒体也不例外，IT媒体的这些专题报道直接指向软件、硬件和网络行业内的不法厂商和不合理现象。而对于这些不法厂商和不合理的现象而言，3·15就是一个让他们闻风丧胆的数字——或许在所有人的心目里，“3·15”都是唯一的，正如119这个数字一样，它全都指向唯一的机构。



然而事实真的如此么？新环境带来了新问题。当笔者上网输入“3·15”试图搜索中国消费者协会的投诉网站时，笔者看到了无数个带有“3·15”字样的网站。

想看一下中国消费者协会的3·15网站，结果，搜索结果让我吃了一惊。中国在线315网、12315、315投诉网、315投诉在线、投诉315网、315投诉联盟……在这其中哪一个网站才是隶属于中国消费者协会的官方网站。那么，其他这些打着3·15旗号的网站又是些怎样的网站呢？它们是否能接受投诉，它们的存在是否合法，它们与中国消费者协会之间又是怎样的关系呢？

带着这些疑问，笔者进行了一番调查。



二

在调查之初，笔者首先根据通常的习惯试着在IE地址栏输入了如下几个网站。“www.315.com”，结果这个地址无法打开，输入“www.315.net”，出现的页面要求笔者输入用户名密码（**图1**），而输入“www.315.com.cn”后，出现的竟是“金银岛网交所”（**图2**）。输入http://www.315.gov.cn/后，终于弹出了一个名为“消费者权益维护”的网站（**图3**），它是由国家工商行政管理局消费者权益保护局主办的。而在这个专门保护消费者合法权益不受到侵害的官方网站上，除了维权信息、法律法规、消费知识、民意调查、建议信箱和维权论坛等几个版块外，并没有消费者进行在线实时投诉的版块。而点击“维权论坛”版块时，暂时无法打开网页。

消费者权益维护网站的当前访问人数也并不高，根据网站的统计，到笔者截稿时止有22 282人访问。

不过通过国家工商行政管理局消费者权益保护局的这家消费者权益维护网站的链接，我们还可访问到中国消费者协会（http://www.cca.org.cn/）的官方网站（**图4**），而中消协又与搜狐联合推出了名为“搜狐网强势打造3·15官方报道平台”（http://315.business.sohu.com/）（**图5**）。





同消费者权益维护网站一样，中消协的网站并不受理在线投诉，但它给出了“如何投诉”的说明，这个说明的第一条就是“应该向消费者协会书面投诉，有些消费者协会也可接受传真方式的投诉。”虽然不受理在线投诉，但案例介绍、盘点投诉、抽查公布等项目非常丰富，而“2006年度全国推动消费维权发展十大贡献人物评选活动”及“2006年度中国房地产诚信建设典型人物、事件评选”等活动也相当丰富，对指导消费者起到了很好的效果。

三

记者分别在谷歌和百度中输入了“315”字样，搜索后出现的头一个结果都是一家名叫“315投诉网”（http://www.315ts.net/）的网站（**图6**）。看起来这家网站是访问量最大的消费投诉类网站。而在网站简介中介绍，该网站由各大新闻媒体记者、律师、热心社会公益事业的人士共同发起——可见它与中消协也是无关的。



就在记者刚刚进入网站首页时，就见到了该网站的弹出页面声明，在这则严正声明中称，日前“部分居心不良的记者和企业歪曲事实，采用移花接木的手法在互联网或电视媒体上对315XX网的合法成立进行恶意中伤和攻击，不经调查地对本站备案登记、办站宗旨进行无根据质疑，严重损害了315投诉网客观公正的形象，造成了经济、名誉上的极大损失。对此，本站重申，315XX网是一家依法成立的行业网站，拥有固定的办公场所，依据信息产业部相关规定，取得了互联网备案号‘粤ICP备05066738’和‘经营许可证粤B2-20060524’，我们严格遵守互联网各项规章制度，坚持公平公正公开的原则。”

经过了解，原来在今年1月17日，南方某电视台播放了一个《揭密315投诉网》的节目，这档节目中声称“近年来一家叫315投诉网的网站活跃在广东境内，一些知名企业一提到这个网站似乎都不寒而栗，因为这个网站所登的投诉信息给企业带来的破坏性很大”，这档节目找了何氏公司、澳大公司等企业的负责人，就他们与该网站之间发生的纠葛及他们对网站的看法做了访谈。315投诉网在自己的网站和博客上均对此事做出了强烈的反应。

这家成立于2005年的网站设有自己的投诉专区，其中包含有需要验证的会员投诉区、非会员投诉区和以论坛投诉为主的网络游戏投诉区。目前其投诉总数已达76 000多个，其中很多网站上给予了回复。其网站架构比较合理，甚至还包括一个称为“企业会员网上客服中心”的版块，这个版块是由企业直接在315投诉网上处理投诉，从而能更高效地解决投诉，降低由此造成的企业负面影响。这个版块中罗列着一些企业的Logo和名称，另外在网站的图标点击处也均有企业的广告冠名，

网站首页也有相关活动寻求赞助的广告（**图7、8、9**），可见消费投诉类网站通常都是有广告收入的。

笔者想和这家网站的负责人进行联系，了解一下网站的日常维护和答复消费者的事务性工作，但在截稿前，笔者先后两次通过网站提供的电话和QQ号码与该网站进行联系，均未能成功。

在本次调查中，笔者发现，还有一家名为“中国在线315网”（http://www.china-315.org/）（**图10**）的网站也很容易被消费者误当成中国消费者协会的官方网站，它的Logo甚至比中消协的标志（**图11**）更醒目。经过调查





才知道，原来这是一家成立了2年，由中国在线315网、北京中消在线科技发展公司等相关单位共同组建的网络维权站点。它的主要职能除了网上消费维权投诉的受理、调解、质量信息发布等外，还开发出一种厂商防伪技术，为各生产型企业提供全方位的防伪保护。在采访中，网站的负责人告诉记者，目前采用这种防伪技术的主要是一些中小企业用户，点击它的“在线投诉”时，出现的是“中国消费者网”的投诉页面（**下页图12**）。

而这个“中国消费者网”（china-consumer.net）又是怎么回事呢？原来这是一家成立于1999年2月10日，由中国保护消费者基金会主办的网站，它是全国第一个受理消费者线上投诉及咨询的网站，这家网站既有对广大消费者提供消费维权服务的职能，同时也有宣传展示名优商品

和服务的功能。在它的合作加盟版块里，我们见到了它的广告宣传报价，其中还包含首页右侧的“推荐优秀企



业链接”，价格是200元/天，120×40像素规格（图13）。而它与“中国在线315网”是什么关系呢？我们在“中国消费者网”上并未发现后者的链接——恐怕二者并无太大关系。

四

而在记者的调查中，类似的消费投诉类网站还有很多，限于篇幅，只能对上述的几个网站作一简单介绍。



由于3·15维权本身就是来源于民间的一种运动，这些拥有合法ICP证号的消费投诉类网站都可说是合法的，都可说是来自民间的监督厂商行为、助民维权的网站，他们都是李逵，没有一个是李鬼。这些李逵面貌不同，身高有大小，有的拿斧有的持刃，可他们都是李逵，这就是事实。

但无疑这么多的功能不同、职能各有侧重的网站，究竟哪些能真正做到为百姓服务？这些林立的良莠不齐的网站，也无形中增加了消费者进行投诉的难度。

各省市的消费者协会、消费者权益保护组织目前也均建有自己的维权网站（图14 15 16 17）。

在北京地区，最有成效的消费者维权网站应属北京市工商行政管理局主办的12315网站（图18）。12315









成立5年多来，不断拓展和延伸它的职能定位，努力解决广大消费者的消费投诉，有效缓解了社会矛盾。北京12315成立至今，日受理量从过去的几十件到现在的2000件，年处理信息量从2001年的10万余件扩大到2005年的62.79万件，信息采集能力显著增强，受理量逐年大幅度增长。成千上万的消费者找到了合法、便捷、有效解决消费纠纷的办法。北京12315还与261名经营者建立了消费者申诉快速解决“绿色通道”。据统计，2004年和2005年，北京市“绿色通道”网络成员自行解决投诉59 343件，调解成功率在95%以上。



在记者对中国消费者协会相关部门进行采访时，相关负责人也表示，315目前是一个通用网址，在消协网站自身的推广上，确实存在这种现象。如果这类网站相对规范，消协本身是支持的，因为维权这样的观念本来就是广而告之的，而且就网络传播的特点，重叠信息的出现也正常。当然如果是那种打着消协的旗号、商业味道很浓，纯粹以招商为目的及投诉需要注册收费的网站，我们肯定是不容许它存在的。据了解，目前中国消费者协会的网站尚未有在线投诉功能，因为就目前而言，在线投诉不仅增加投诉受理的负荷，同时还需要对投诉信息真伪进行更多的辨别，目前传统的投诉方式仍最可靠。

中国消费者协会曾于2006年4月发出了一则“关于冒用中消协名义举办活动的郑重声明”，我们列在下面，以达到引导读者的目的。

近期，中国消费者协会陆续收到一些地方消协组织、企业和个人的咨询求证电话，反映有个别单位和个人冒用“中国消费者协会”或“中国消费者协会产品质量促进委员会”的名义，诱使企业参加所谓的推荐活动，并收取相关费用，从事牟利活动。

在此，中国消费者协会郑重声明：

一、“中国消费者协会产品质量促进委员会”系变造的机构名称，与我会没有任何隶属关系。

二、凡没有中国消费者协会正式公文通知的各种活动，均与中国消费者协会无关。

三、中国消费者协会的官方网站为“中国消费者协会信息网”，网址是：www.cca.org.cn或www.cca.cn，其它任何带“消费”“消费者”“315”等关键词的网站，均非中国消费者协会主办。

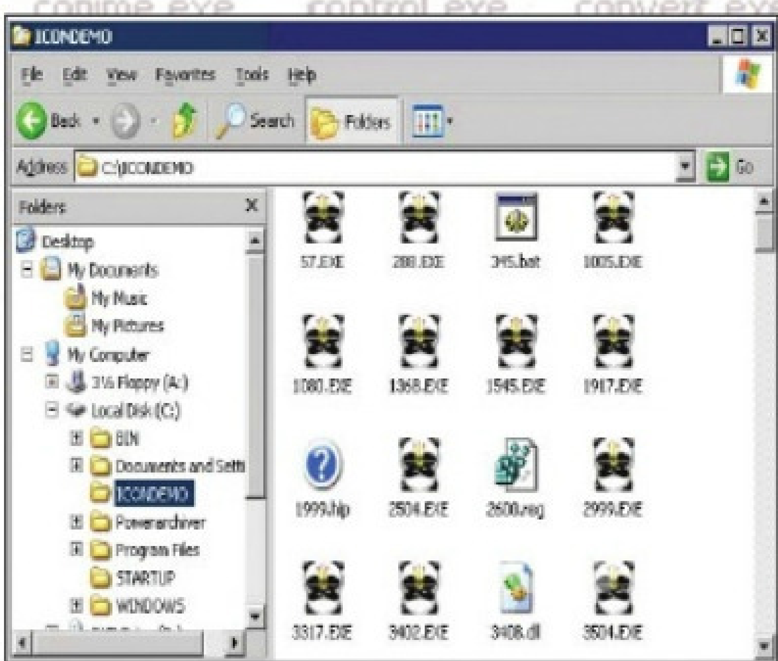
请各地消费者、经营者和消协工作人员对此予以高度警惕，及时向我会或司法部门反映有关情况，谨防上当受骗。

熊猫烧香：一场病毒的奇异流行

本刊记者 冰河

2007年的第一场病毒，流行得比去年早一些……

事实上，2007年初有两种病毒在中国大地肆虐，其一是流感病毒，让各地医院的门诊部人满为患，挂吊瓶打点滴的人挤满了病房。另一个就是让网民痛恨不已的“熊猫烧香”电脑病毒，让各个安全软件公司的求助热线长期占线。流感病毒损害人的健康，但面对现代医学的各种诊疗手段，流行的趋势很快就会被镇压下去。而电脑病毒损害电脑系统的正常运行，使用户无法正常工作学习娱乐，更会丢失重要数据，造成更多的间接损失。令人头痛的是，电脑病毒的变异速度远远超过感冒病毒，尽管广大网民提高警惕，迅速升级了手中的反病毒软件，但仍有不幸中毒的网民四处求助，以至于一段时间很多人的MSN签名都变成了“新年到，新年好，防火防盗防熊猫”“冰天雪地裸体跪求高人帮我拯救满是熊猫的电脑……”“重装3次也不行，这不是熊猫是3721”之类与病毒有关的内容。过去人见人爱的国宝熊猫，一时间成了麻烦的代名词。

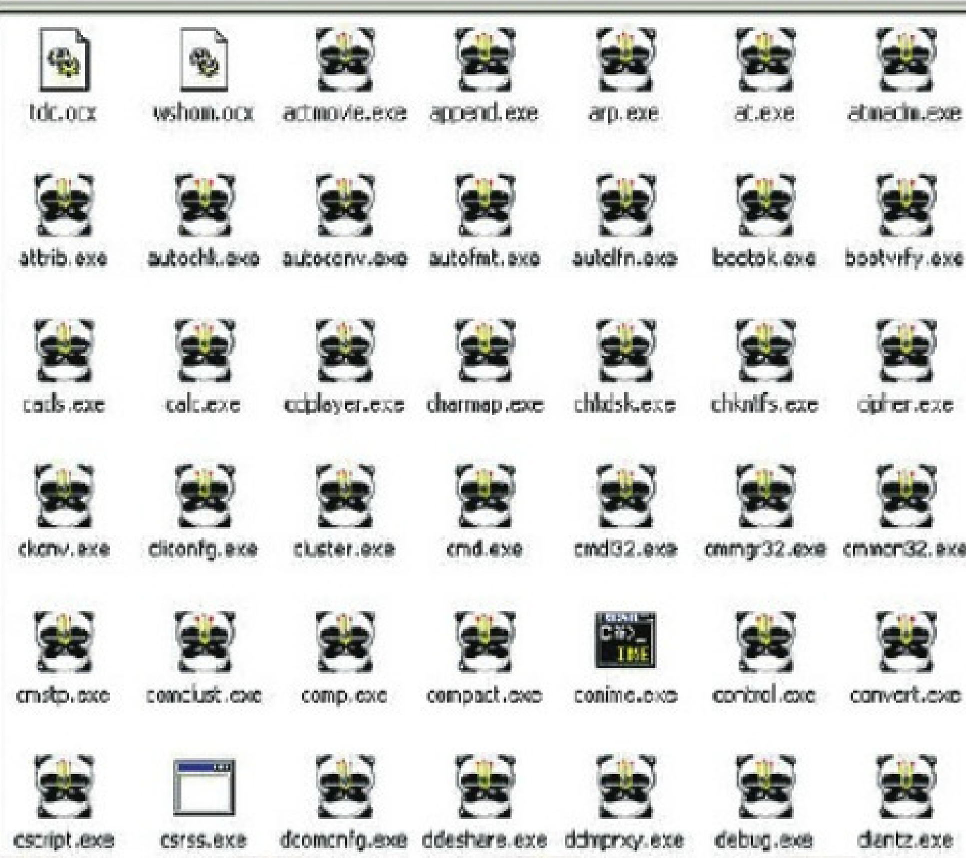


一夜之间，你的电脑就变成了这样……

不过让人始料未及的是，网民对于“熊猫烧香”的评价并不是一边倒的抨击。网上汹涌的各类言论中，固然有中毒者咬牙切齿的声讨斥责，甚至出现了10万元悬赏通缉病毒作者的赏金帖。但也有一些中毒者表示对这个病毒“又爱又恨”，而那一点点好感竟然是因为病毒在感染文件之后，替换EXE执行文件的那个“熊猫烧香”的可爱图标。更有甚者，因为“熊猫烧香”的大范围传播和疯狂变种升级，而认为病毒作者“是个程序天才，能够以一己之力与众多杀毒软件公司长期较量”，对其表示钦佩。种种声音混杂在一起，让这个在2007年初肆虐一方的病毒，萦绕着一种奇异的光环。

风波回顾

“熊猫烧香”，正式名称为Worm.WhBoy.h，是一个由Delphi工具编写的蠕虫（Nimaya）病毒，感染用户电脑后，终止反病毒软件和防火墙软件进程。病毒还会删除扩展名为GHO的分区备份文件，使用户无法使用Ghost软件恢复操作系统。“熊猫烧香”感染系统的.exe、.com、.pif、.src、.html、.asp文件，添加病毒网址，导致用户一打开这些网页文件，IE就会自动连接到指定的病毒网址中下载病毒。在硬盘各个分区下生成文件Autorun.inf和Setup.exe，可通过U盘和移动硬盘等方式进行传播，并且利用Windows系统的自动播放功能来运行，搜索硬盘中的.exe可执行文件并感染，感染后的文件图标变成“熊猫烧香”图案。“熊猫烧香”还可通过共享文件夹、系统弱口令等多种方式进行传播，不但对用户系统进行破坏，导致大量应用软件无法使用，由于病毒还可删除扩展名为GHO的所有文件，造成用户的系统备份文件丢失，从而无法进行系统恢复。此外，由于该病毒终止大量反病毒软件进程，大大降低用户系统的安全性，使得用户在感染此病毒的同时，还非常容易感染其他病毒，一并发作破坏电脑系统，使得修复系统的难度大大增加。



杀毒，发现结果是这样……

这个被安全软件工程师称为“尼姆亚（Nimaya）”的病毒，首次出现在大众视线中的时间是2006年11月中旬，瑞星、江民等国内主要安全软件厂商几乎同时收集到了病毒样本及中毒用户的求助电话。经过分析，工程师们发现，在病毒卡通化的外表下，隐藏着巨大的传染潜力，它的传染模式和杀伤手段与风行一时的“威金”病毒十分相像，瑞星公司随即发布病毒预警。接受采访的工程师们表示，在发布病毒报告的起初，他们的确没有预料到这个外观看上去可爱的病毒会造成如此严重的后果，毕竟作为专业对抗电脑病毒的技术人员，他们每天都会与众多危害巨大的病毒打交道。“破坏性远远超过尼姆亚的病毒有很多，绝大部分在我们发出病毒预警之后就被及时遏制住了，没有大范围流行，造成严重的后果。不过这次我们没有想到的是，病毒的变异和升级会如此之快，使得在接下来的时间里我们陷入了一场持久的对抗。”2006年11月底，“尼姆亚”只有不到



平时有困难要找警察，现在有困难要找网络卫士了

10个变种，然而进入12月，病毒作者从数日一更新变为一日数更新，它的变种数量成倍上升。12月中旬，“熊猫烧香”开始进入急速变种期，在几次爆发之后，“熊猫烧香”开始广为人知。

12月下旬，国内近千家大型企业感染“熊猫烧香”，江民科技的工程师向记者解释：“当病毒变种和感染人群超过一定数量时，病毒的传播就会以几何方式增长。而且这次与以往不同的是，病毒灾情比较严重的地方，不是过去常见的个人电脑用户，而是企业内部的局域网和各大网站，这使得病毒的传播能力大大增加。”

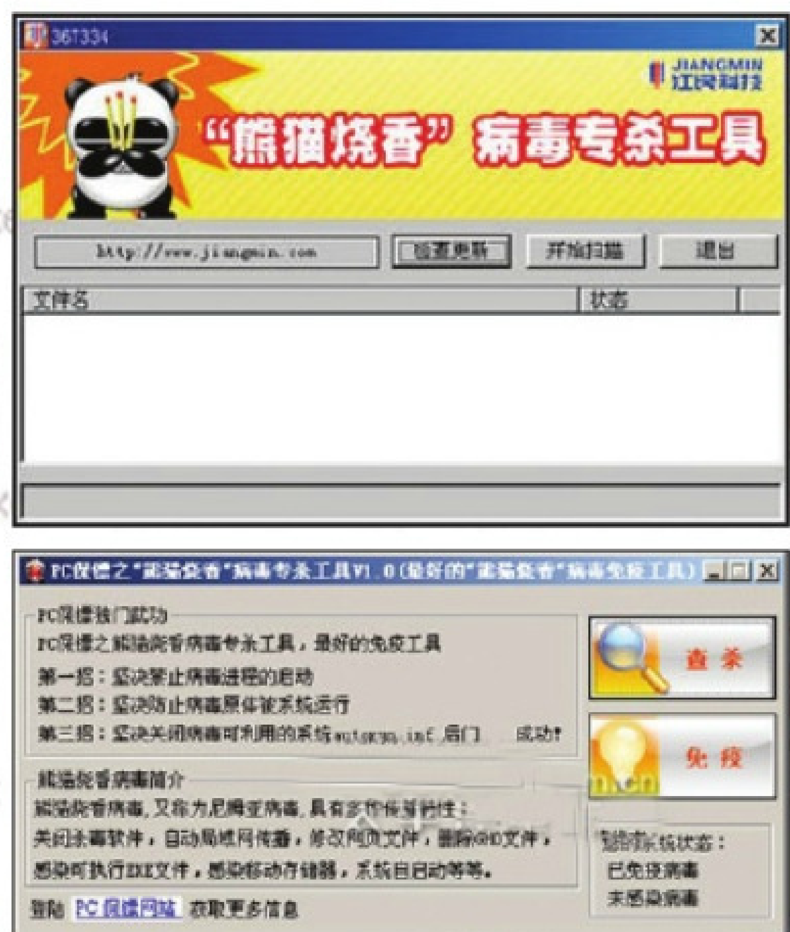

这只熊猫与烧香无关，可是显然它也被株连得很郁闷……

2006年12月26日，金山毒霸全球反病毒监测中心发布“熊猫烧香”正疯狂作案的病毒预警。

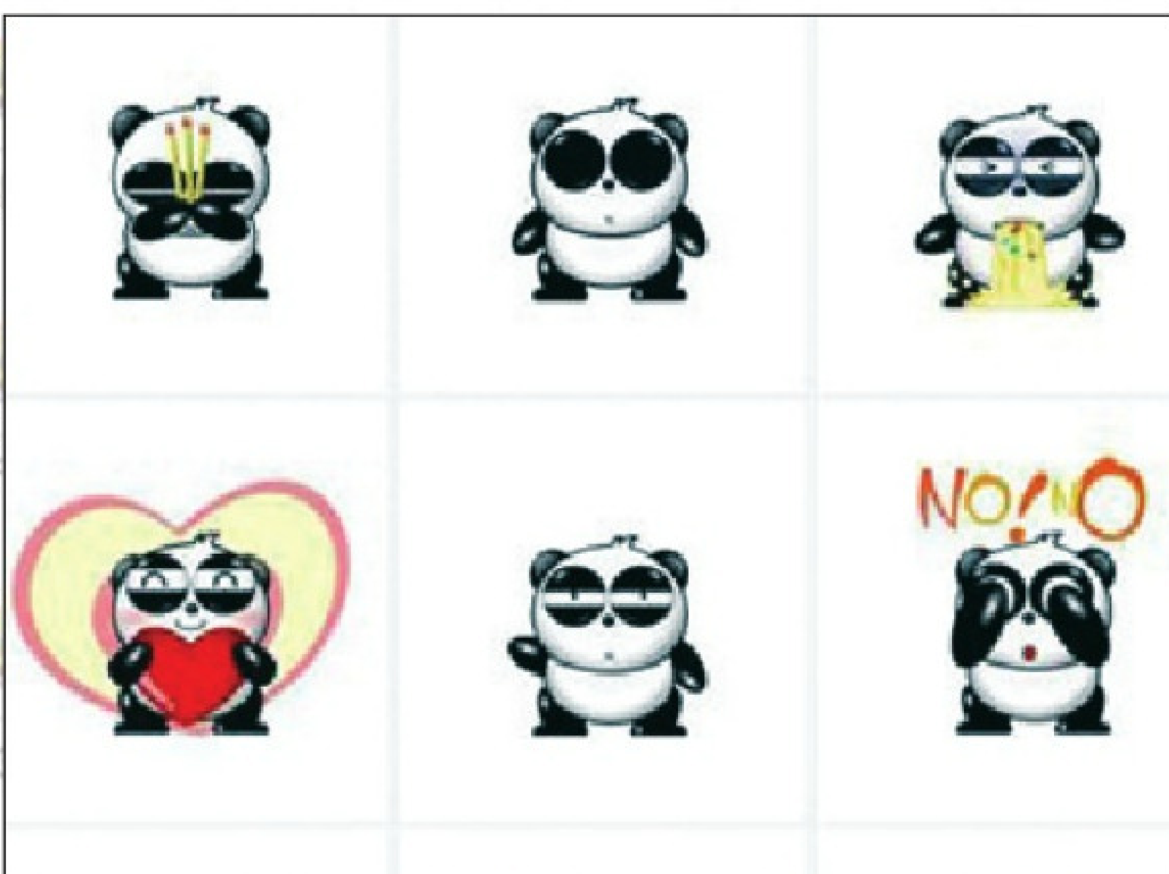
12月27日，江民科技发布关于“熊猫烧香”的紧急病毒警报。

2007年1月7日，国家计算机病毒应急处理中心紧急预警，“通过对互联网络的监测发现，一伪装成‘熊猫烧香’图案的蠕虫病毒传播，已有很多企业局域网遭受该蠕虫的感染。”

1月9日，“熊猫烧香”继续蔓延，开始向全国范围的电脑用户涌去，此时它的的变种数量已达到306个，“熊猫烧香”达到了广域网流行的第一波高潮。据记者了解，1月9日遭受病毒感染的电脑用户达数十万，其中北京、上海等电脑用户较集中的大城市成为“重灾区”。截至目前，“熊猫烧香”病毒变种已达448个，并出现了“灯泡男人”“金猪报喜”等新变种，受感染电脑用户达到数百万台。



危机就是商机，各个杀毒软件厂商显然也不会错过这个机会……



苦中作乐，网民自己如此调侃“熊猫烧香”

为何流行



瑞星、江民、金山等诸多安全软件公司奈何不了一个病毒？这听上去显然有些不可思议。各个安全厂商的确针对“熊猫烧香”采取了多种预警和查杀措施，但病毒还是在互联网的各个角落兴风作浪。在追问为何病毒困扰网民两个月之久的原因时，各个反病毒专家对记者给出了各自的解释。


熊猫烧香在Vista下的破坏性稍弱，只是自动将Vista下的安全中心关闭，无法对系统造成太大程度的损坏

江民反病毒专家何公道表示，“熊猫烧香”病毒之所以能在重重围剿下长时间肆虐，目前看来主要有三大原因。首先，大量的企业用户使用国外杀毒软件，而国外杀毒软件对于此类国产病毒响应速度特别慢。二是由于被种植“熊猫烧香”病毒网站的点击量的全球排名多数在前300名之列，而一部分网站编辑本身机器感染病毒，当他们把受感染文件上传到服务器后，访问者点击此类受感染网页即中毒，因此，该病毒才会得以迅速传播。三是其病毒具有极强的变种能力，仅从2006年11月至年底短短一个多月的时间，该病毒就变种将近30余次，因此在许多用户疏于防范而没有更新杀毒软件时，该病毒即可借机迅速传播。

瑞星的技术工程师则认为，“熊猫烧香”之所以特别难制服，首要原因是它和以往的病毒不同，采用了一种新的传播手段。传统的蠕虫病毒是通过一台中毒电脑传至局域网内其他电脑，而“熊猫烧香”在整合了所有可利用的传播漏洞之外，通过网站传播成为病毒连续大面积爆发的重要途径。从传统的点对点，到现在的点对面传播，破坏力和传播性有了数量级的提高。而且病毒还可通过感染移动硬盘和U盘，在杀毒之后死灰复燃，使得用户电脑反复遭受攻击破坏，这是“地利”。其次，病毒的爆发时间也赶上了一个“好时候”，年初的台海地震造成中国内地与国外的互联网联系中断，众多使用赛门铁克、趋势、冠群金辰等国际安全软件的用户无法及时升级，错过了对抗第一波病毒


寄生各大网站，藏身流氓软件，这不是熊猫，是忍者……

爆发的最好时机，使得病毒的爆发期和波及范围都大大提升，这是“天灾”。此外，病毒作者不像以往其他病毒制作者那样放出病毒之后就等着看热闹，而是非常“勤奋”地针对安全软件的查杀措施进行病毒修改升级，最疯狂的时候一天会更新数个版本，甚至在病毒代码中嵌入了向反病毒技术人员打招呼的字句。说明病毒作者也在时刻关注着反病毒专家们的一举一动，进行直接的对抗，这是“人祸”。3项原因使得“熊猫烧香”成为2007年第一流行的病毒。

而金山的反病毒工程师在列举了与其他同行相同的原因后，还特别加上了一条：“熊猫烧香”还与目前互联网流行的“流氓软件”进行了结合。由于“流氓软件”与一般的病毒机理不同，难以被安全软件直接屏蔽和查杀，但“流氓软件”驻留电脑的机理和病毒又非常相似，这使得寄生其中的“熊猫烧香”会反复发作，屡杀不绝。

作者谜团

谁是“熊猫烧香”的幕后黑手，他究竟想干什么？“熊猫烧香”横行互联网这段期间，关于作者身份的种种猜测在互联网上四处流传。目前在业内人士中，关于病毒作者的身份有3种猜测。其一，是一名15岁的武汉少年，证据是网络上流传的他和反毒者农夫的QQ对话，不过在采访求证中，这个猜测已被证明纯属谣言。其二，是桂林一家软件公司的副总裁，曾编写过流氓软件，消息来源是反病毒论坛。从“熊猫烧香”与流氓软件的各种兼容和联系来看，这种说法有一定道理，但也没有直接证据。其三，病毒作者是国内安全软件公司的员工，故意编写病毒，促销相应的杀毒产品。对于这个说法，接受采访的各个安全软件公司均嗤之以鼻，他们都表示如果是正规合法经营的安全软件企业，完全没必要也不允许做这种行为，毕竟一个产品的技术实力和用户口碑才是市场竞争的关键。

不过，瑞星的技术人员还是证实，“熊猫烧香”的作者显然是个国内人士，因为在解剖病毒过程中，他们发现了留在病毒内的一些神秘留言，在这些留言里，“熊猫烧香”的作者自称whboy——“武汉男孩”。瑞星卡卡社区反病毒论坛的版主、民间反病毒高手mopery在2006年10月中旬接到网友求助，在帮忙解决电脑故障的过程中他拿到了一个病毒样本，它就是“熊猫烧香”的原始版本。在将病毒“解剖”之后，mopery在程序代码中看到一段与程序无关的信息，其中有一行字母：“whboy”。对于病毒研究者来说，“whboy”不是一个陌生的名字，早在2004年，whboy就发布了其创作的病毒“武汉男孩”，一种通过QQ传播的盗号木马，因为其变种的疯狂和传播的广泛，1年后被江民反病毒中心列入2005年十大病毒之列。此后，whboy还在一些病毒论坛和黑客论坛发帖，表示可提供盗取QQ号服务，但不久后便销声匿迹，直至“熊猫烧香”出现。在“熊猫烧香”的诸多变种和升级中，每隔一段时间，作者都有意在源代码中留下whboy字样，由于普通用户无法看到病毒源代码，此举无疑是向专业反病毒工程师和民间反病毒爱好者的直接挑战。2006年12月初，“熊猫烧香”变种加速，代码中除了whboy字样外，又多了一行汉字：“武汉男孩感染下载者。”随着变种病毒的增多，代码内附带的信息也越来越多。



又中招了？不过熊猫变成了猪，毕竟猪年要到了，与时俱进么

mopery和另一名民间高手艾玛在“熊猫烧香”流行之后全力投入了对病毒的分析和对抗，并在卡卡社区反病毒论坛上，连续贴出详细的病毒分析报告。随后在1月初一份病毒变种中，神秘留言再次更新：“感谢mopery对此木马的关注。”在1月5日的病毒留言中，感谢名单上添加了艾玛的名字，1月9日，感谢名单中又多了杀毒高手“海色之月”的名字，文末还添加了一句“服了……艾玛……”1月15日，武汉男孩还在留言中和反毒者taylor77打起了招呼：“taylor77，不知道找我啥事啊？”并且戏言：“我制作的病毒已‘满城尽烧国宝香’。”1月16日，武汉男孩发布了新的病毒变种，反毒者们习惯称之为“艾玛”版本，因为在这个病毒内部的留言中，写了22次艾玛的名字。1月19日晚，“熊猫烧香”发布最后一次更新，在这个版本中，病毒作者whboy写下了临别赠语：“在此对各位中过此木马的网友和各位网管人员表示深深的歉意！对不起，你们辛苦了！mopery，很想和你们交流下！某某原因，我想还是算了！”



情况一样惨烈，这次是肥猪满圈……

病毒作者在源代码内留言直接向反病毒专家挑战的行为，经媒体披露后，在部分无知的网民眼中竟然带上了几分英雄色彩，让他们对这个带来巨大危害的始作俑者崇拜有加。对此，江民科技反病毒专家何公道表示：电脑技术和程序设计是用来为人类服务的工具，它应该用来建设互联网而不是破坏。如果没有正确的互联网道德和价值观念，即使有再优秀的天赋、再高超的技术，也无法取得什么有用的成就，反而一定会成为被网络和现实世界人人唾弃、通缉的罪人，最终也不会有什么好结果，邪注定不能胜正。

正如专家所预言的那样，就在截稿之际，湖北省公安厅宣布，制作“熊猫烧香”病毒的李俊等8名犯罪嫌疑人，经过北京、天津、湖北、广东等各省公安机关的共同努力，已经全部被抓获，等待着他们的将是法律的严惩。

FolderShare 微软网络硬盘来了！

共享你的音乐文件、共享你的视频文件、共享你的数据、异地存取数字文件、与朋友交换照片、您的在线文件共享、多人文件同步、远程电脑访问、共享你的音乐文件、共享你的……

■贵州 冰河洗剑

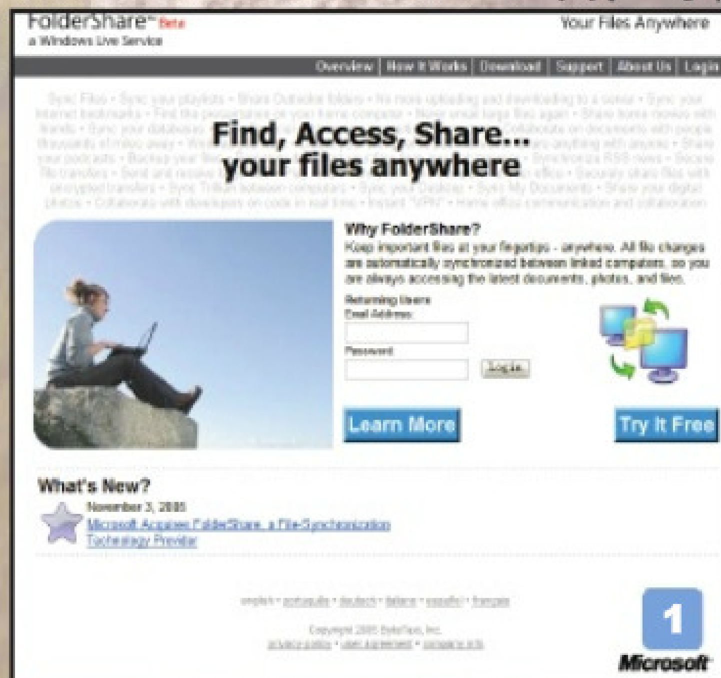
文件共享、临时存储、异地存取等都离不开网络硬盘，网络硬盘为用户存取和操作文件提供了很大方便。国内的各种网络硬盘也层出不穷，比如QQ网络硬盘、网易网络硬盘、Mofile网络硬盘、G宝盘、TOM网络U盘、雅虎公文包等。但作为网络搜索巨头的Google、百度和MSN Search等一直未提供网络硬盘服务，其原因是由于网络硬盘服务会大大增加网站的空间和资源开销。虽说是天下没有免费的午餐，Google的G-mail、Google Page之类的，被用户们想方设法当成网络硬盘利用——不过，有需要便有存在，有传闻说Google已开始了网络硬盘服务GDrive的内部测试，虽然国内用户还无缘窥见庐山真面目，但微软的网络硬盘服务FolderShare却抢先一步风风火火地推出了。

一 微软网络硬盘FolderShare

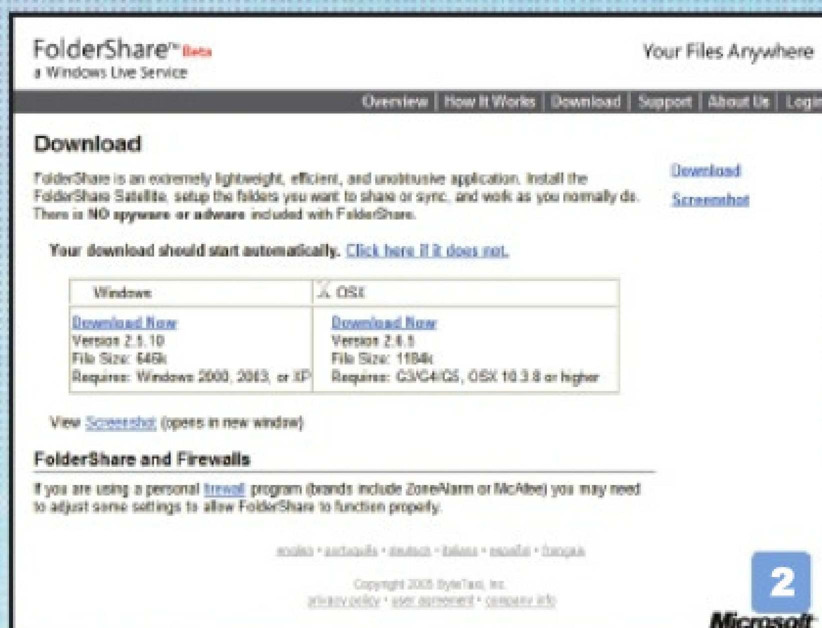
最近，微软推出了自己的网络硬盘服务“FolderShare”，除了提供有普通网络硬盘的文件存储功能、可进行文件上传下载外，还具备自己的特色功能，比如在线文件共享、文件同步、远程电脑访问等功能。伴随网络办公的流行，微软的产品越来越注重于网络协作共享，因此微软的FolderShare也更注重在线协作。利用FolderShare，不仅可存储自己的文件，而且可以简单地通过网络硬盘与好友共享文件；在家办公时，也可方便地同步网络硬盘中的文件，在公司电脑中可随时保存调用工作文件……

二 注册并登录FolderShare

FolderShare还只是Beta测试版，网络硬盘服务页面目前只提供英文界面，不过由于FolderShare提供了强大的文件交流功能，注册的用户也非常多。在FolderShare网络硬盘登录页面（http://www.foldershare.com/），用户可使用已有的账号进行登录，也可免费试用（**图1**）。在页面中可看到FolderShare显示为“a Windows Live Servive”，可以肯定FolderShare将成微软Windows Live系列服务中的一项。



在页面中只有用户登录处，却没有常见的账号注册链接地址，其实页面上没有提供注册功能，要注册FolderShare服务，需要下载FolderShare软件，通过软件进行注册。点击页面中的“Try it free”按钮，或点击“Download”链接，将弹出FolderShare下载页面（**图2**）。FolderShare有两个版本：Windows版和MAC版，要注意的是Windows版不支持Windows 2000之前的系统。选择相应的版本后，点击“Download Now”按钮，即可下载FolderShare软件（Windows版下载地址为：http://www.foldershare.com/download/files/FolderShareSetup-2.5.10.msi）。



执行下载的FolderShare安装程序，首先需要注册FolderShare账户信息，如果已有一个FolderShare账号，那么可选择第一项“I've already created an account,or I was invited to a library”；否则选择第二项“I don't have a foldershare account”，点击“下一步”按钮，注册一个新账号（**图3**）。然后要求输入一个计算机名称，确定后点击下一步，再输入昵称、密码、电子邮件地址等信息（**图4**），点击下一步按钮，即可连接服务器开始进行注册。等30秒后，即可成功注册一个FolderShare账号，要记住注册成功提示信息中的邮箱地址（**图5**），与Windows Live Messenger一样，FolderShare网络硬盘是用注册的电子邮件地址进行登录的。



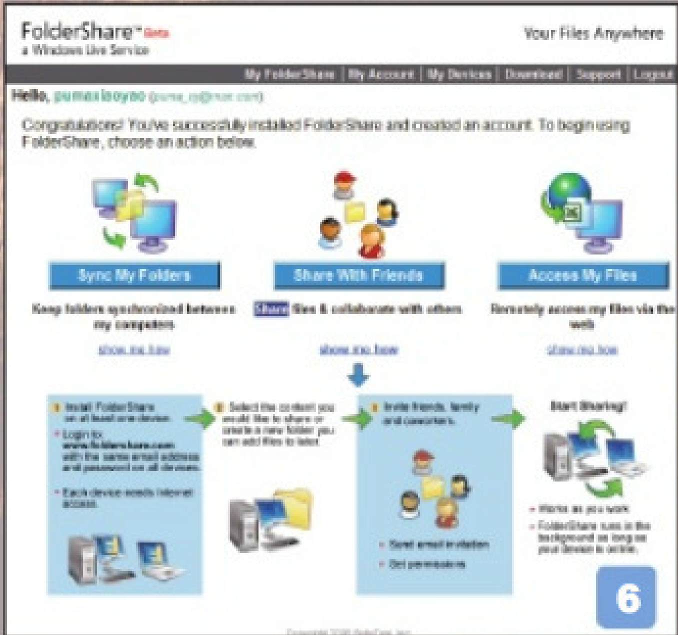




返回刚才的FolderShare服务页面中，输入注册的电子邮件地址及密码，点击“Login”按钮，即可成功登录FolderShare网络硬盘了。

三 FolderShare，让共享文件更轻松

与同事或好友共享文件时，往往得通过电子邮件附件发送，或通过QQ之类的聊天软件传输，当然也可上传到某个网站中供好友下载，这些方式要么速度比较慢，要么不能保证数据的私密和安全。但利用FolderShare网络硬盘中提供的“Share With Friends”好友分享功能，可轻松实现与好友共享文件。登录FolderShare网络硬盘网页后，可看到FolderShare提供的三大服务功能，点击“Share With Friends”按钮下的“Show me”链接，可看到实现文件共享的详细图片说明，非常方便（**图6**）。



提示

FolderShare没有普通网络硬盘空间大小限制，用户可无限制共享自己的文件，可共享体积最大为2GB的单个文件，并且对文件数量和类型没有任何限制。

1.添加共享设备





首先，需要在电脑上运行下载的FolderShare软件，输入注册的电子邮件地址及密码（**图7**），点击下一步，登录连接服务器后，要求输入当前共享计算机的标识，可直接输入计算机名。确定后即可成功开启提供FolderShare服务（**图8**）。返回刚才的FolderShare网络硬盘服务网页，也可直接鼠标点击系统托盘区的FolderShare图标，在弹出菜单中选择“My FolderShare”命令，即可自动登录入FolderShare服务网页。点击网页中的“Share With Friends”按钮，打开“My Devices”页面，显示当前共享使用的设备。当前已共享的设备列表中为空，在列表左侧显示了可用的设备（Available Devices）（**图9**）。



提示

这里所谓的可用共享设备，其实指的是刚才登录FolderShare账号时输入的计算机标识名，如果同时在几台电脑上用同一个账号登录FolderShare软件，那么在设备列表中可能会显示几台电脑。

2.指定共享文件

点击左侧列表中的需要进行共享的计算机名，将其添加到右侧列表中。点击“Specify a folder”来指定某个文件夹来进行共享，也可直接点击下面的几个快捷按钮，搜索共享文档文件或音频视频文件（**图10**）。

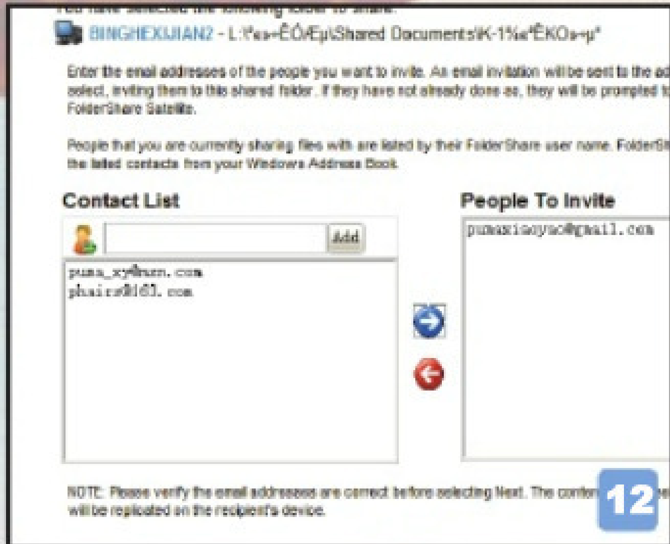


提示

点击“Documents”链接，可自动搜索TXT和DOC文档；“Photos”快捷按钮，可自动搜索电脑中BMP、JPG和GIF图片，“Videos”快捷按钮，可搜索电脑中的AVI、WMV、MPG视频文件。



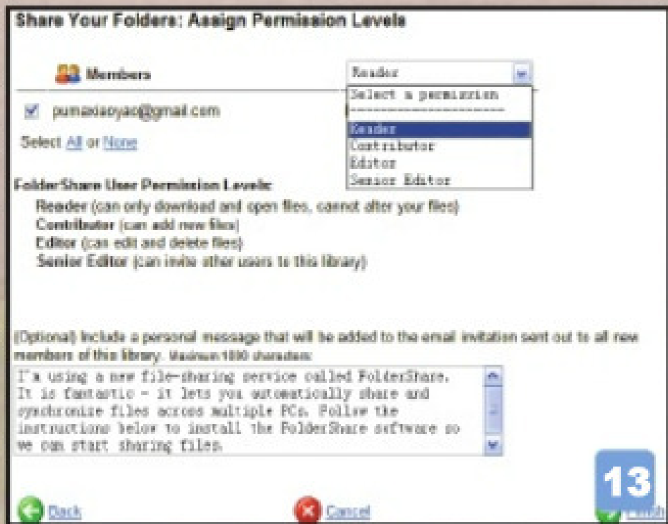
点击“Specify a folder”按钮，显示当前硬盘分区列表，点击后可选择浏览硬盘分区，可选择多个文件夹进行共享，也可以点击“Creat a new folder”按钮，创建一个新的共享文件夹（**图11**）。选择完毕后，点击“Next”下一步按钮，在“Contact List”下的输入框中输入好友的E-mail邮件地址，点击“Add”按钮，即可将好友邮件地址添加到“People To Invite”邀请好友列表中（**图12**）。

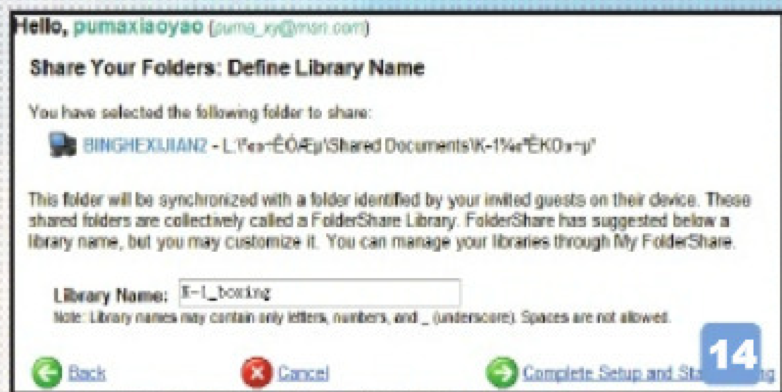


3.设置共享权限

添加完毕后，点击下一步按钮，可设置好友共享文件的权限等级（**图13**）。指定“Reader”权限的用户，只可下载打开共享文件，但不能更改文件，“Contributor”权限可允许好友添加发布自己的共享文件，“Editor”权限可更改并删除共享文件，“Senior Editor”权限允许好友邀请其它用户一起进行共享。在下面的输入框中可输入邀请好友内容，最大不超过1000个字符。

设置完毕后，点击“Finish”按钮即可向指定的好友发一封邮件，邀请好友安装并运行FolderShare软件，访问共享指定文件。然后要求设置共享群组名，在“Library Name”中输入共享名即可，共享名只能为字母、数字和下划线，不可以包含空格（**图14**），点击“Complete Setup and Start Sharing”按



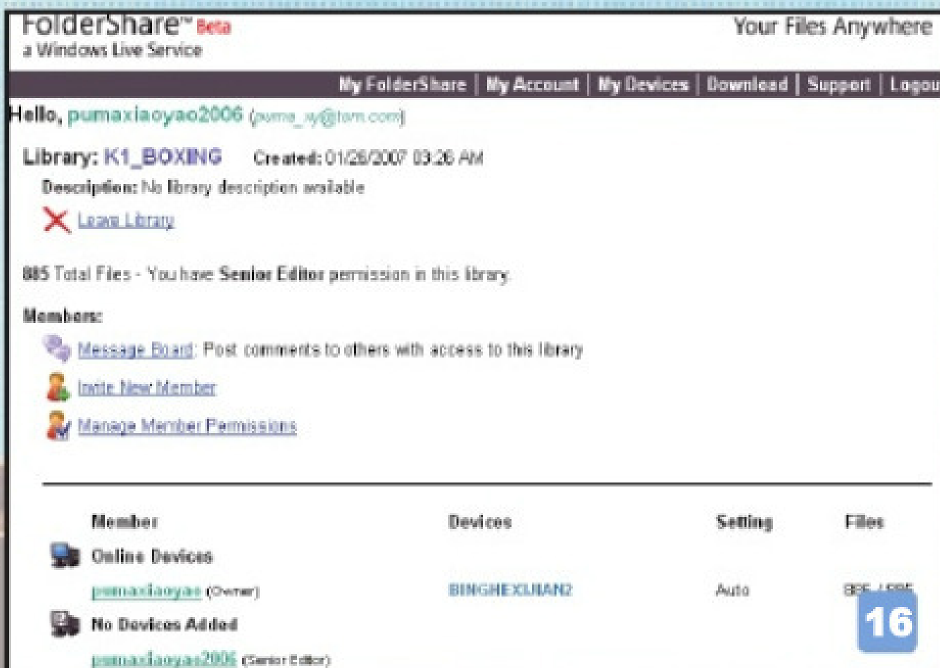




钮即可开始共享了。此时返回到登录页面，可看到新添加的共享名，点击页面中的“Invite”按钮，可发送邀请邮件给好友进行共享，点击“Add/Remove Devices”按钮，可移除共享文件夹（**图15**）。

4.共享文件

当好友收到共享邮件后，如果有一个FolderShare账号，可直接登录FolderShare网络硬盘，可接收到别人发来的FolderShare共享消息，看到自己被邀请加入的共享群组“Library”及拥有的权限（**图16**）。在下方可看到自己可操作的共享群组，“Online Devices”表示在线的共享，点击后即可访问到共享的文件夹了。



同样，拥有权限的用户也可添加共享自己的文件夹。除了可邀请其它好友加入共享群组外，还可管理共享群组的权限。如果点击“Message Board”按钮，还可在共享群组中发布公告消息、评论，其它用户也可对评论进行回复，在线互动功能十分丰富。

提示

利用FolderShare进行共享的最大的好处是无需人工参与，只要共享的一方在文件中添加，更改或删除了文件，它就会即时更新，把修改传送到其他的共享计算机上去。

四　同步文件，异地办公更方便

经常得回家加班工作，可公司电脑中的文件带回家很不方便，将办公文件放到自己的FolderShare中，即时同步，随时随地都可以存取，实现异地办公不再难了！

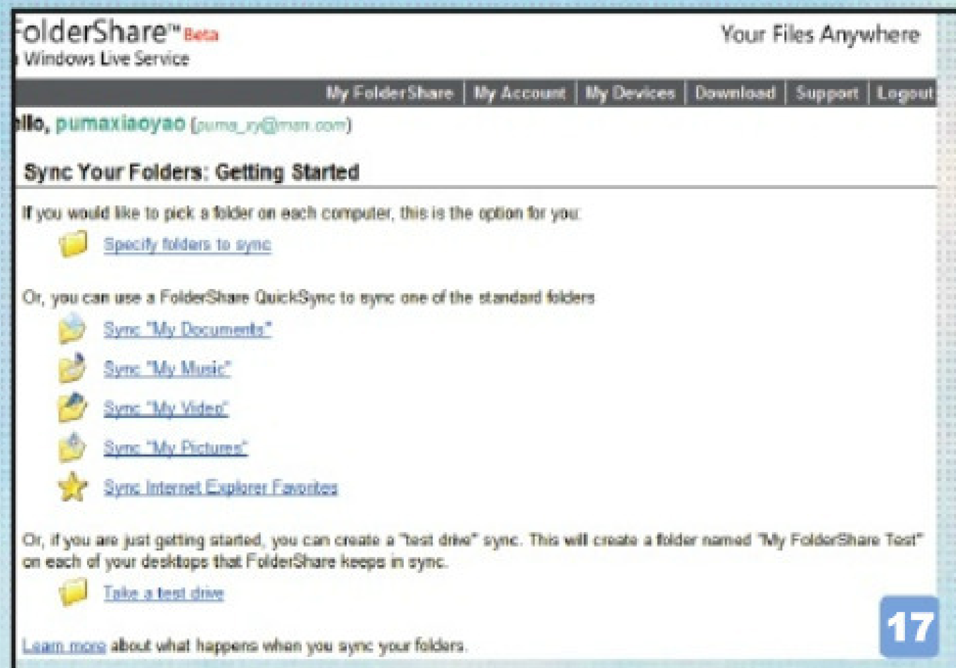
FolderShare提供的同步文件服务，允许用户在两台或多台电脑上对特定的文件夹或特定盘符中的文件进行同步，当在其中任何一台电脑上修改文件时，其他的电脑中对应的文件都相应的更新改变。使用该功能，可同步公司电脑中的文件在家办公，在公司中也可及时更新在家中办公时完成的工作。

1.FolderShare同步文件的准备

登录FolderShare网页后，点击页面中的“My FolderShare”，打开网络硬盘功能选项页面，点击其中的“Sync My Folders”（同步我的文件夹）按钮，弹出确定页面。点击页面中的“Click here”按钮，即可向自己注册账号的邮箱中发送一封确认同步的邮件。要想开始同步步骤，必须同时在两台不同的电脑上登录同一个FolderShare账号，这里我们在公司电脑与家中电脑都运行了FolderShare，并登录了同一个账号。

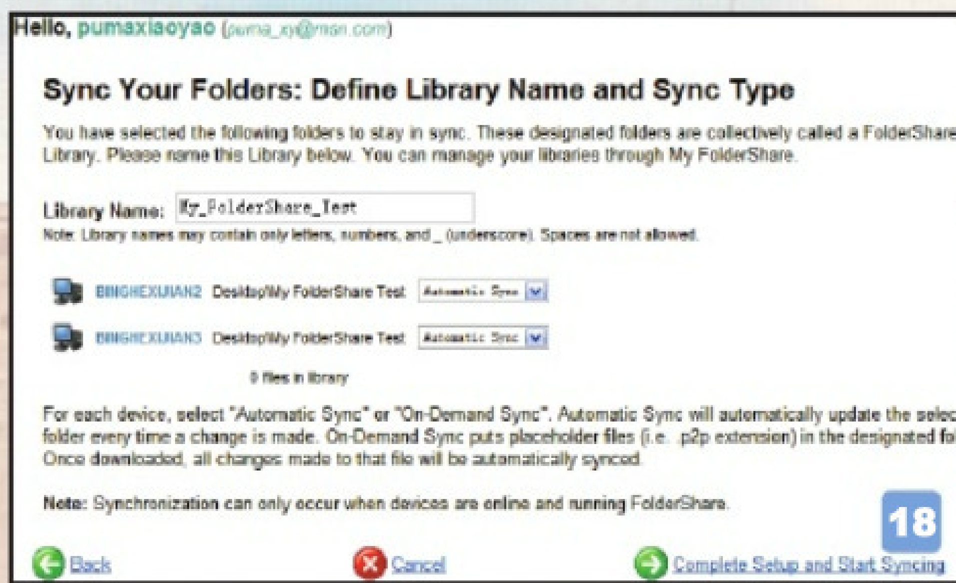
2.选择同步任务

再次点击“Click here”按钮时将会弹出向导页面，要求选择同步任务（**图17**）。点击“Specify folders to sync”可指定某个文件夹来进行同步，也可直接点击下面的几个选项来同步“我的文档”（Sync "My Documents"）“我的音乐”（Sync "My Music"）“我的视频”（Sync "My Video"）“我的图片”（Sync "My Pictures"），甚至同步“IE收藏夹”（Sync Internet Explorer Favorites）。

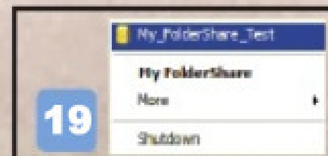


3.同步测试

在进行同步前，我们可先测试一下是否能同步成功。点击页面中的“Take a test drive”链接，弹出测试页面。使用默认设置，点击“Complete Setup and Start Syncing”按钮，在确定页面中点击OK按钮即可开始测试（**图18**）。如果可以成功同步，此时公司电脑



与家中电脑上托盘区处都会弹出FolderShare提示窗口，点击FolderShare图标，在弹出菜单中可看到新建的“My FolderShare Test”同步文件夹名（**图19**）。该同步文件夹位于桌面上，如果在两台电脑上都建立了该文件夹，那么说明同步测试成功，可继续同步操作了。



4.选择同步文件夹

例如，在下班前，我们可在办公室电脑上打开FolderShare文件同步页面，点击“Specify folders to sync”，在打开的页面中可看到当前在线同步的两台电脑。首先选择一台用来同步的电脑，这里先选择办公室电脑（binghexijian2），然后选择多个文件夹进行同步，可点击“Specify a folder”指定一个

文件夹，也可选择同步本机的文档、媒体文件等（如图20）。这里可选择自己存放办公文档的文件夹，也可自己创建一个用于同步的文件夹，再点击“Next”就完成了办公室电脑文件夹的设定（**图21**）。

5.设置同步任务

同点击左边“Available Devices”列表内的家中电脑“binghexijian3”，然后按照相同的方法设置用于共享的文件夹。设置完毕后，显示同步设置页面。首先在“Library Name”中设置同步任务名称，在下方可设置每台电脑上同步任务执行类型：选择“Automatic Sync”表示自动进行同步，选择“On-demond sync”表示在请求时才进行同步（**图22**）。设置好后，点击“Complete Setup and Start Syncing”按钮，即可开始同步了。

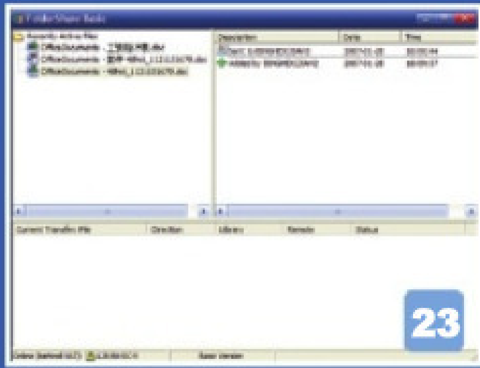
6.同步办公

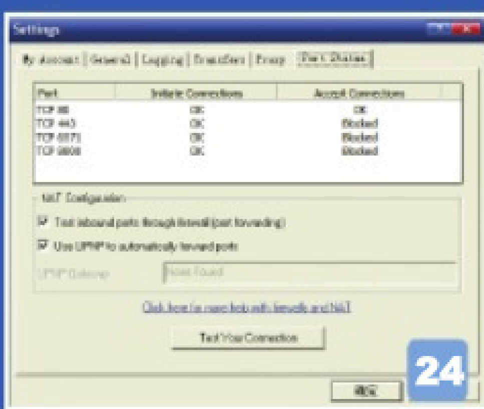
建立同步任务后，以后下班前将公司电脑中的工作文档拖到同步文件夹中，就可空着手回家了。回家后登录FolderShare网络硬盘，程序会自动后台同步公司电脑中的办公文档，同步完毕后，打开本地同步文件夹就可在家办公了。同样，干完活后，将文档拖到同步文件夹中，第二天上班后，又可更新家中的文档继续工作了。

除了在家中办工外，FolderShare的同步功能还可实现公司局域网中多台电脑协同合作工作的功能。

文件同步及端口设置

打开系统托盘区的FolderShare图标，选择“More”菜单下的“View Activity”命令，在打开的窗口中可看到最近文件同步信息（**图23**），包括添加删除文件记录、文件同步传输速度、远程计算机名等。同步文件的速度还是很快的，在1MB的网络环境中，大致为70kB/s左右。如果文件同步失败，往往是因为电脑上的防火墙阻止了端口的连接，此时可点击系统托盘区的FolderShare图标，选择“More”菜单下的“Settings”命令，打开程序设置对话框，选择“Port Status”选项卡，点击下面的“Test Your Connection”按钮，即可测试本机网络端口连接是否正常。如果在中间的列表窗口中提示“Blocked”，则表示端口被阻止，需要设置防火墙打开相应的端口才能正常同步传输或接收文件（**图24**）。


23


24

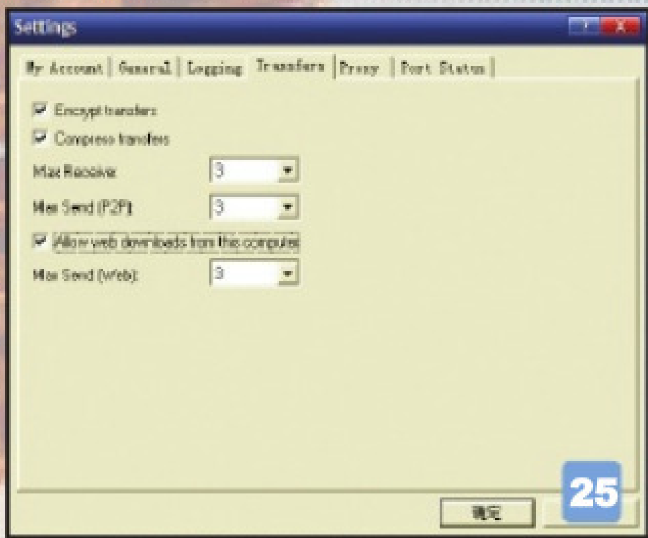
五　远程访问，文件即点即下

经常碰到需要远程访问家中电脑的情况，使用特殊的软件不太方便，但利用FolderShare的远程访问功能，我们只要有一个网页浏览器，即可轻松访问指定电脑下载自己需要的文件了。

1.远程共享电脑

FolderShare的“Access My files”远程访问功能，可将整个硬盘的数据全部共享，允许我们通过网页浏览器访问运行了FolderShare的电脑。

首先，我们要在提供远程访问的电脑上运行并登录FolderShare，然后点击系统托盘FolderShare图标，选择弹出菜单“More”→“Settings”命令，在打开的对话窗口中点击“Transfers”选项卡，勾选“Allow web downloads fron this computer”，允许其他人通过Web方式下载本机上的文件，在其下的“Maxsend”中，可设置允许同时进行Web下载的连接数（**图25**）。


25

此外，为了保证本机的数据安全，可勾选“Encrypt transfers”（加密传输）项，可对远程访问中的数据传输进行加密。勾选“Compress transfers”项可压缩传输数据加快传输速，并可设置P2P点对点传输节点数目。

2.远程访问下载

设置完远程访问后，在其它电脑上就可进行远程文件传输了。

登录FolderShare网页，点击页面中的“Access My files”（通过网页远程访问我的文件）按钮，打开文件远程访问设置网页。在左侧“Available Devices”列表中选择提供了远程访问的电脑，然后在中间的窗口中即可浏览远程电脑硬盘，选择要访问的文件夹，打开后点击其中的文件链接，即可直接或调用下载工具下载了（**图26**）！


26

结语

有传言说，Google将要推出网络存储服务GDrive，容量无限，并且有备份、同步、共享和发布、免VPN访问等功能，而且同时也会非常注重“在线协作”的特点，这确实值得期待。从上面介绍的微软网络硬盘FolderShare，我们也可看到网络硬盘存储服务早已由单纯的文件存储功能，发展到了协同合作的新阶段，也许由微软开始，将会掀起另一场类似G-mail大邮箱的网络硬盘风暴吧！……P



我有我精彩——创作自己的艺术作品

■贵州 逍遥

创作并非是专业的事情，普通人也可有自己的个性创作，个性视频、照片、头像、签名、名片等，只要你有兴趣都可一试。个性并非指通过另类行为表现自己与众不同，而是在自己周围的事物上打上自己的烙印，每个人都可使用一些软件创作出具有个性色彩的作品。当你在QQ和MSN上用上自己设计的头像，在Email中用上自己设计的签名，或者给心爱的人做一段有意义的视频，相信能给对方特殊的印象。

一、龙飞凤舞——签名设计

一个漂亮的签名，往往容易给人留下良好的第一印象，在各种电子作品中，签名同样是必不可少的。制作电子签名，需要一款操作简单，并能充分体现你艺术品味的电子签名软件。

1.书法兼签名Ougishi

Ougishi（下载：http://www.newhua.com/soft/45141.htm）是一款手写书法软件，可将我们书写的文字美化成各种风格的书法作品，比如行书、草书、怀素、宋徽宗、苏轼等，而且转换的效果非常逼真。利用Ougishi的书法创作功能，可轻易制作出自己的手写签名。

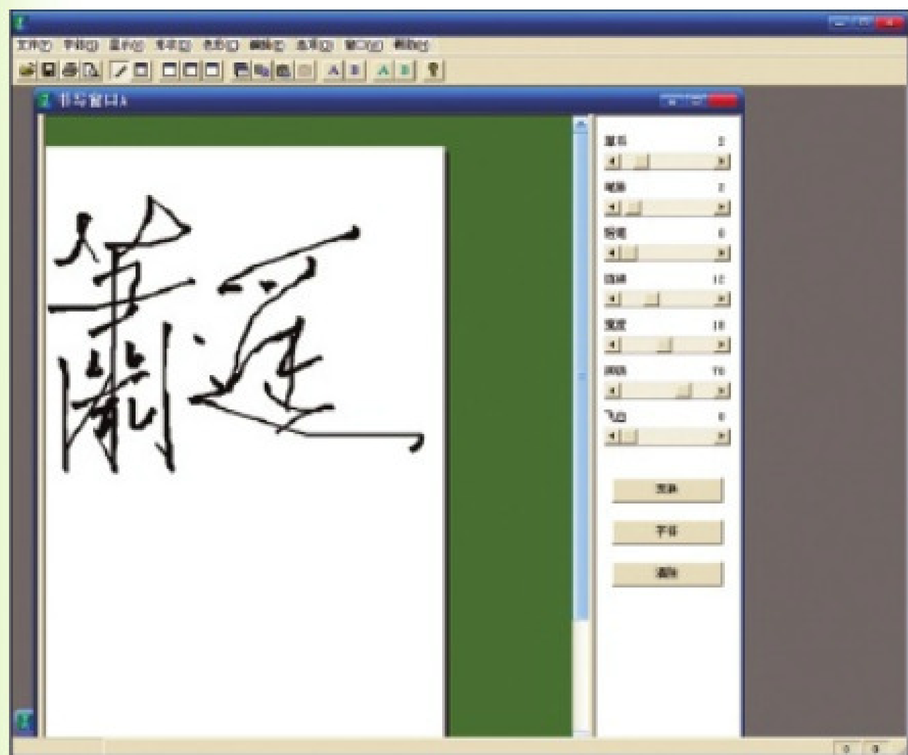


图1

运行软件后，可看到软件界面中的两个书写窗口，可在任意一个书写窗口中用鼠标书写自己的签名（**图1**）。

用鼠标单击窗口右侧的“字体”按钮，在下拉列表中可以选择行书、草书、假名、假名连绵、王羲之等字体风格，选择后点击“变换”按钮，即可生成书法体的效果了（**图2**）。如果对产生的效果不满意，可手动调整右边的滑块，设置“草书”“笔脉”“轻笔”等参数。设置完毕后点击“变换”按钮即可生效。

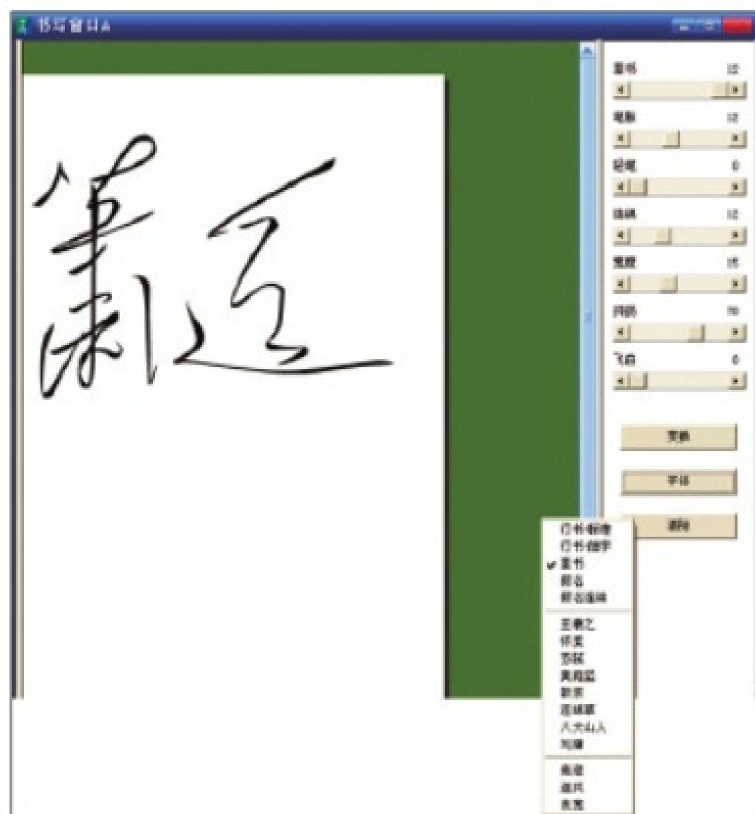


图2

另外，软件支持手写板，可直接用手写板书写签名，手写的效果比鼠标写字好看多了，当然，软件仅仅是产生美化的效果，而签名的设计才真正体现你的个人艺术品味。书写完毕后就可导出签名作品了，点击菜单“文件”→“输出”命令，可将签名图案导出为BMP、PNG、JPG等多种图片格式，可添加到Word文档中，或加入到各种图片中，或设置为论坛签名等。

手写签名软件比较少见，除了Ougishi外，还有一款收费使用的天下第一签个性签名设计软件，这款软件在用户付费后不但可以使用软件设计签名，还可以请专门的设计师帮助设计。

二、我是谁——名片设计

一张精致的名片与签名一样，同样在社交活动中必不可少。个人制作名片的软件比较多，只要有一台打印机，就可轻松制作出个性的名片。

1.星智名片设计系统

“星智名片设计系统 1.0”（下载：http://www.newhua.com/soft/47399.htm）是一款比较简单而且强大的名片制作软件，它的强大主要体现在，可为图片、文字等元素分别构建不同层，利用“层”进行操作，而普通的名片设计软件只是简单的图文混排，效果比较单一。

运行软件，点击工具栏上的“新建”按钮，弹出名片模板选择对话框（**图3**）。内含数十个模版，可快速套用模版制作名片，在其中选择一个模板，点击“确定”按钮，进入名片编辑界面。

图3

在界面右侧是当前名片中的层列表，选择不同的层，可选择相应的图片或文字元素，在下方的“属性”设置区中可修改文字内容，或更换自己的图片（**图4**）。

名片设计软件的操作很简单，但设置一张好的名片却不容易，需要恰当的画面构图与文字搭配，这是很考验用户美术功底的。



图4

2.备选名片设计软件

其它的名片设计软件功能都比较单一，可实现简单的图文混排功能，例如“Visual Business Cards 3.3g”汉化版（**图5**）“名片制作专家v1.0”等，操作都很简单，适合个人用户使用。

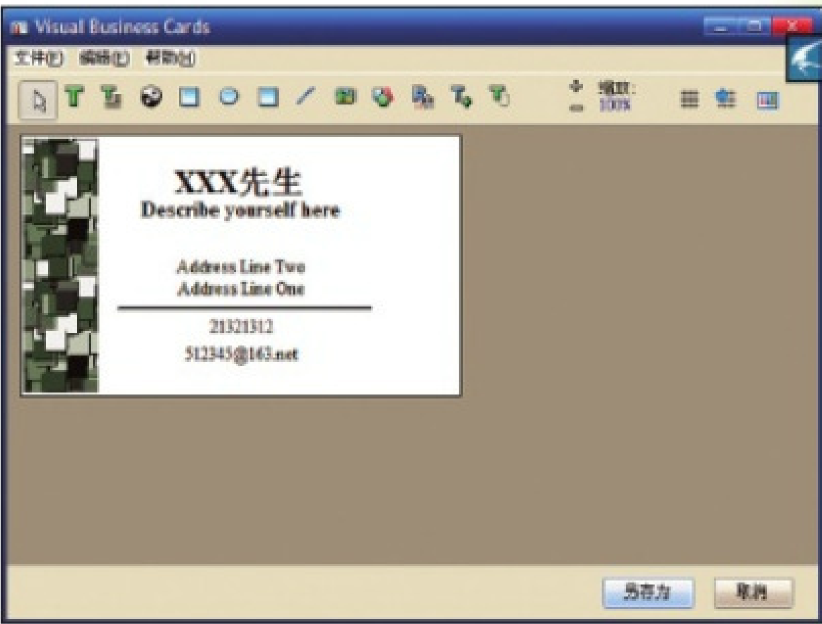


图5

三、偶尔可爱——卡通头像制作

QQ、MSN之类的软件可设置个性头像，在论坛或网站上发布文章时，也可使用自己的个性头像。个性头像代表着自己在虚拟网络中的个人形象，或张扬、靓丽，或含蓄清秀，如何设置自己的个性头像呢？

1.卡通头像制造机 2.0

“卡通头像制造机 2.0”（下载：http://soft.mumayi.net/downinfo/3658.html）是一款体积小巧、功能强大的卡通头像制造工具。它可通过组合制作出各种不同的卡通头像，形象栩栩如生，可应用在RPG游戏角色、论坛个性签名头像中。



图6

运行软件，在界面左侧显示默认的卡通头像。在右侧的“卡通头像配件”中，可选择眼睛、头发、下巴、鼻子等各种头像部分，每个部分都有不同的预设值。可选择不同的配件进行搭配，从而组合成不同的卡通人像。在下面的“调整位置”中，可通过点击方向按钮设置各配件的位置和形状，使得头像更具不同。在下方的“自定义调整”中，还可设置头像的颜色和亮度等（**图6**）。最后点击“保存”按钮，即可生成BMP格式的个性卡通头像文件了。

2.卡通头像制作软件备选

卡通头像制作软件很多，而且操作都很简单，例如微软的在线卡通头像制作软件，也是一个不错的选择。

登录微软在线卡通头像制作网页（http://cartoon.msn.com.cn/），按照提示下载安装卡通程序包（直接下载链接：http://cartoon.msn.com.cn/Cartoon.msi）。安装完成后，点击“继续”按钮，再点击“开始创建”按钮，打开头像制作页面。点击“打开”选择一张包含自己正面头像的照片，并拖动页面中的黄色方框到头部位置上，点击“选取模板”按钮，选择一个喜欢的模板类型（**图7**）。



图7

软件会自动对头像进行处理，感觉满意


图8

即可添加配饰（图8），或重新调整轮廓。在头像下边有预览的各种表情，点击“完成创建”按钮，即可生成一个卡通头像。

最后可将头像打包下载到电脑上，有200×200像素和98×98像素2种大小选择（图9）。

微软的卡通头像制作软件只能在线使用，而且速度有些慢，但生成的头像非常有创意，而且有自己的个性特点。此外，还有一些头像制作软件，如阿达卡通头像制作软件等，都可生成有趣的卡通头像。



图9

四、偶尔张扬——个人Logo制作

Logo图标虽小，却是个人网站的重要形象标志，但制作专业水准的Logo图标并不需要PS之类的专业软件，一些个人图标制作软件就可很好地完成制作。

1.AAA Logo图标制作软件



图10

AAA Logo v1.21（下载：http://www.newhua.com/soft/33811.htm）是一款功能强大的Logo设计软件，内置60余种模板、2000多种矢量图素材，方便制作出个性化的Logo图标，不过AAA Logo不足的地方是不支持在Logo图标中添加中文。

运行软件，首先弹出模板选择对话框，点击右下角的“Next Page”按钮，可浏览并选择合适的模板（图10），也可按下ESC键不选择模板，直接进入软件主界面。在中间的Logo图标窗口中，每个图标都是由多个矢量图部分组成的，点击“Current Object”按钮，在下拉列表中显示了所有的矢量图层。



图11

选择其中的文字图层，再点击“Text”按钮，打开基本文字选项窗口，可对文字内容、字体、字符间距及文字的纵横比等进行设置（图11）。点击“Effects”按钮，可对文字的效果、渐变、变形及颜色来进行设置。选择某个图片层后，可在左侧下方的图标列表中选择替换图标。

此外，还可设置图片与文字的颜色和亮度等效果，也可将其位图导入软件中制作编辑。制作完毕后，点击菜单“文件”→“输出标志图像”命令，在弹出窗口中选择图像保存的格式，最后点击保存即可。

2.Logo图标制作软件备选

除了AAA Logo外，The Logo Creator 5.0也是一款很不错的图标制作软件。The Logo Creator 5.0软件自带的Logo图标模板更为漂亮，运行软件后可选择喜欢的Logo图标模板，在图标编辑窗口中，选择文字或图片等元素可对其进行修改，设置相应的Logo文字等（图12）。软件的图标编辑功能非常强，完全是一款专业的Logo图标制作软件，只不过过多的菜单选项反使得操作显得有些不便了。



图12

五、偶尔搞笑——个人印章设计

常在网上看到什么灌水专用章、御用灌水章之类的，电子印章并不具有真正印章的作用，但却能为网络应用平添一分乐趣。

WinSealXP v2006

“WinSealXP v2006”（下载：http://www.onlinedown.net/soft/2806.htm）是一款非常专业的个人印章制作软件，它以矢量图形的方式创建精密印章，同时支持用户插入多种格式的非矢量图形进行混合编辑。运行软件后，在编辑窗口中自动显示了一些样品印章（图13），可在其基础上进行修改，左侧的功能面板中有各种印章绘制工具，可手工进行绘制。选择某个样品印章后，点击右边的“印章属性”面板，可对

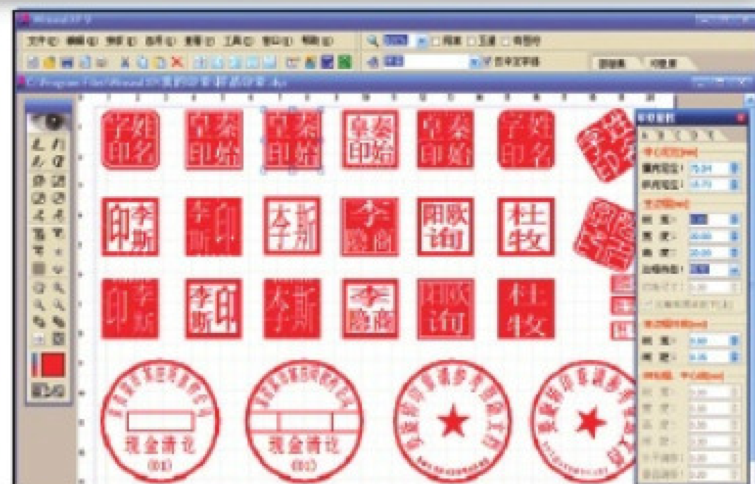

图13



图14

印章样品进行修改调整，并对每一个字的位置、字的倾角、字的宽度和高度、字的笔画粗细等进行微调。

除了WinSealXP v2006外，“图章制作专家 5.98”也是一款专用图章制作软件，软件中内置有各种印章，但都是公用章。选择某个印章后，在下面属性设置对话框，可对印章文字进行修改，并调整印章大小等（**图14**），在“效果”列表中可设置印章柔化、锐化、浮雕等各种效果。设置完毕后，点击“保存”按钮，即可将印章保存并导出为各种图片。

上面的这两款印章软件，制作的印章看起来似乎都是方块或圆印，太过于简单，不过简单的线条与图形也需要精心的调整，才可得到有个性的图案。另外，我们同样可以为印章添加一些背景图片、特效文字等，得到与众不同的印章图片。

六、真正的创作——个人卡通漫画书设计

有不少喜欢卡通漫画的用户，动手画画卡通漫画是一件有趣的事情，但有没有想过在电脑上画卡通漫画，制作自己的卡通漫画书呢？

1.风漫–漫画制作软件

“风漫-漫画制作软件 1.702”（下载：http://www.onlinedown.net/soft/33440.htm）是一款卡通漫画绘制软件，软件自带了许多素材库，可直接添加进行修改绘制，适合没有太深美术功底的漫画爱好者。但风漫同样也提供了比较强的绘制编辑造型功能和丰富的色彩填充功能，而且可轻松将漫画卡通制作成为电子书，绘制出自己的漫画书。

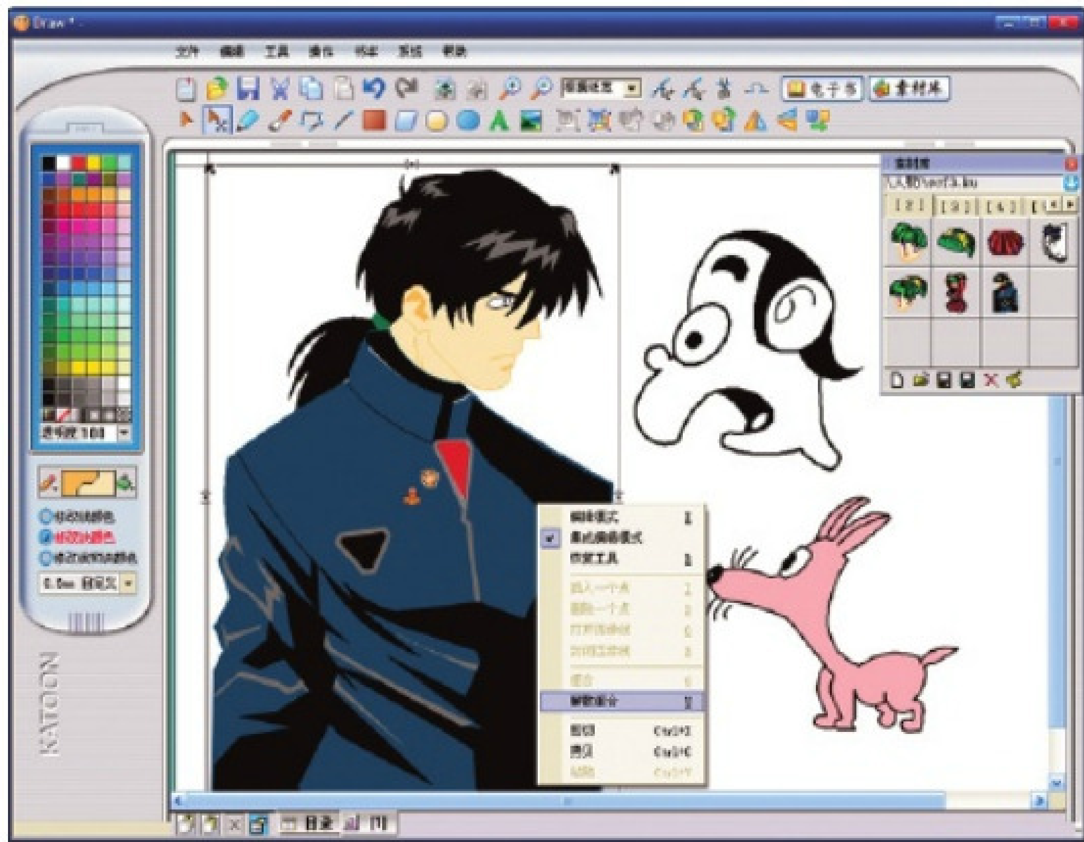


图15

运行软件后，界面上方是各种画笔及图形绘制工具，可添加删除锚点，方便地手绘卡通。不过完全依靠手绘，生成一个漫画太困难了，可将绘制的图形保存为素材。首先以绘制好的图形，然后点击菜单“操作”→“组合”命令，组合完成后，可直接将图形拖动到右边的素材库浮动面板中保存为一个素材，下次要使用时直接拖动到画图区域，然后选择素材，点击右键，选择“解散组合”命令，将素材解散后，就可利用绘制工具进行变形修改了（**图15**）。

在菜单“书本”→“漫画书本设置”命令，在弹出对话框中可设置漫画书，可选择插入新页，或插入底图等命令，添加新漫画页，轻松制作出一本电子漫画书。

2.卡通漫画制作软件备选

风漫-漫画制作软件的手绘功能不算很强，但附带的素材库很丰富，而且可方便地制作出电子漫画书。还有一些漫画制作软件比较专业，手绘功能很强，如Alias SketchBook、ArtRage等。

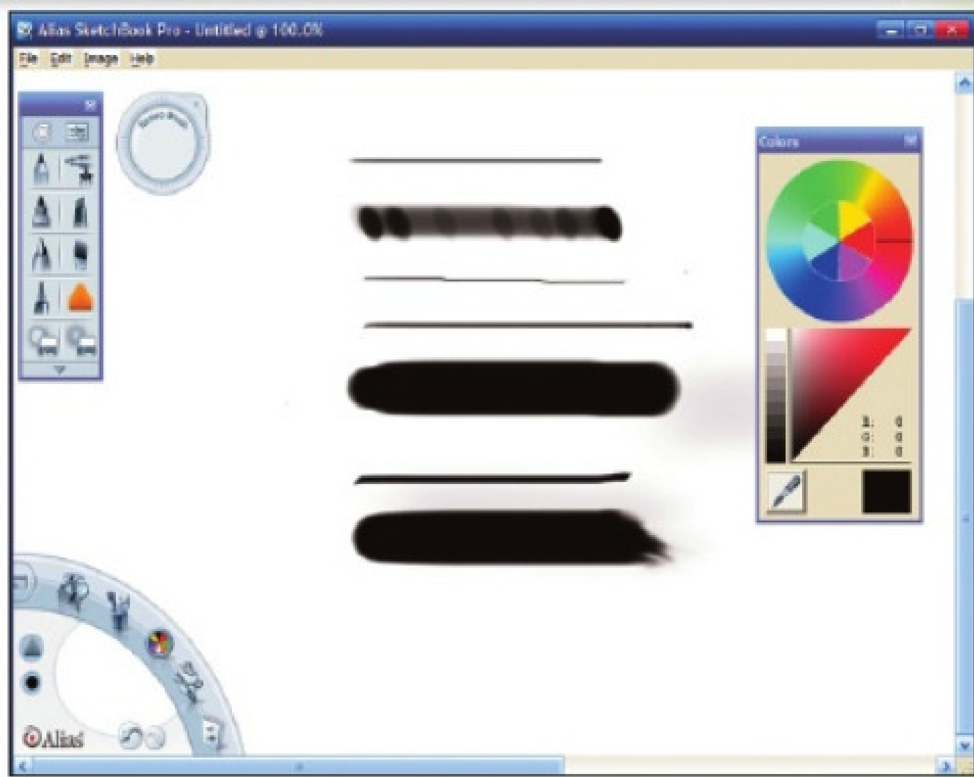


图16

Alias SketchBook Pro 1.0的功能很强大，仿手绘效果逼真，有多种笔刷工具，如铅笔、毛笔、马克笔、制图笔、水彩笔、油画笔、喷枪等，可充分模仿手绘效果。在软件界面左下角处是控制中心，点击其中的笔触按钮，可显示各种画笔工具，点击调色按钮可显示调色盘，设置画笔的颜色（**图16**）。

ArtRage适合于绘制油画，其绘制功能非常强，有各种功能强大的画笔，如油画笔、油画刀、蜡笔、铅笔、粉彩、箱头笔等，另外还有松节油和刮刀等工具，用户绘制漫画时与真实油画的步骤没有什么区别。在软件界面左下角处是画笔选择中心，左侧边是画笔及各种参数设置，在正下角处是笔画轨迹历史，右下角处是调色盘（**图17**）。

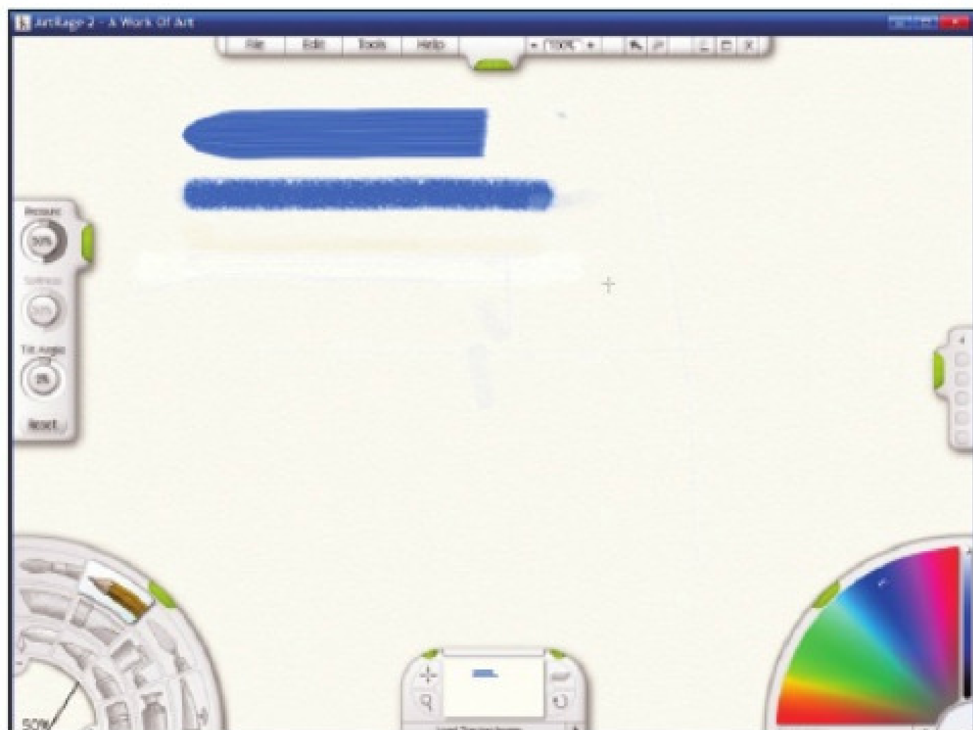


图17

Alias SketchBook和ArtRage软件绘制卡通漫画等完全依靠用户的美术绘画功底，因此初学漫画者很难一下子上手，漫画绘制首选软件还是风漫-漫画制作软件，有一定的功底之后再选择Alias SketchBook和ArtRage。

七、光影魔术——数码照片处理

数码相机早已成了人手必备，便捷快速地对数码照片进行编辑处理，是数码爱好者的基本需求。不过Photoshop的体积太吓人，而且难以掌握，因此寻找一款功能强大但操作简单的数码照片编辑处理软件是有必要的。

1.数码多面手Turbo Photo

Turbo Photo（下载：http://www.onlinedown.net/soft/5620.htm）是一款适合于数码普通用户和准专业用户的，集图片管理、浏览、处理于一体的软件。Turbo Photo从最初版本的发布开始，就成为新手替换PS的最佳选择，简单说来，Turbo Photo的功能等于是将PS中需要多步操作才能实现的效果全部集成到一步来完成。Turbo Photo虽然简化了数码照片的处理操作，但给用户提供了可供选择的参数调节，实现的效果却绝不比PS逊色。对一些PS操作不熟练的用户来说，用Turbo Photo实现的效果甚至比PS的效果要好。


图18

照片修补

运行软件后，首先弹出的是“向导中心”，在向导中心中提供了一个“照片门诊部”功能，用户可根据自己要处理的照片拍摄效果，选择相应的修复操作（**图18**）。



图19

这张照片中的人物皮肤不太好，可选择“对皮肤不满意”，点击后弹出磨皮对话框。设置一下笔刷的大小，点击皮肤上的斑点、小痘痘或污点，即可自动去斑或去污（**图19**）。

点击“下一步”按钮，软件会自动对照片增白和加色，并显示原图与多个效果图对比（**图20**）。

用户可选择效果最好的一张照片，点击“下一步”按钮，将显示照片磨皮后的效果，从中选择最满意的一张（**图21**）。


图20


图21

如果都不满意，还可点击“手动数字美容”，在弹出的对话框中手工设置各参数进行照片修复和优化（**图22**）。


图22

此外，在向导中心中还可选择其它修复处理操作，如果照片光线太暗，可选择“曝光不足”；照片色彩不亮丽可选择“色彩平淡”；要去紫边可点击“紫边”等，Turbo Photo这些修复功能在经过了数个版本的改进与优化之后，效果非常不错。

照片特效与边框


图23



图24

对照片进行修复和处理后，关闭向导中心，进入Turbo Photo操作界面。在界面左侧是各功能列表，主要分为照片剪裁变形、光线及色彩调节、特效、边框及签名等几类（**图23**）。

例如我们可为照片增加边框，点击左侧列表中的“边框及签名”按钮，在弹出对话框中选择相应的边框，点击“应用”按钮即可（**图24**），如果是多张照片合成，还可为指定的照片添加边框。

2.数码照片处理备选软件

许多自动进行数码照片处理的软件，虽然操作足够简单，却都太傻瓜化了，功能方面与Turbo Photo相比差得太远。光影魔术手“nEO iMAGING”（下载：http://www.onlinedown.net/soft/51436.htm）可算是除Turbo Photo外一个不错的选择。

nEO iMAGING是一个纯绿色软件，解压后就可直接运行（**图25**）。软件同样提供了强大的照片处理和修复功能，并可对照片进行各种特效处理，点击相应的工具栏按钮及菜单命令即可完成操作。操作也是自动化的，并可设置调节参数，使照片处理更智能。


图25

例如点击菜单“人物”→“效果美容”命令，在弹出对话框中可设置磨皮范围及力度等，即时显示磨皮后的效果，点击“确定”按钮，即可快速完成磨皮操作，十分简单（**图26**）。



图26

唯一不足的是nEO iMAGING的界面看起来有点简陋，但这不影响软件强大的功能。nEO iMAGING中的边框操作、添加水印、胶片效果等都非常不错，可与Turbo Photo媲美。

八、想唱就唱——翻唱录歌

现在网络上翻唱非常流行，播客之类也很普遍，通过翻唱一唱成名的大有人在。进行翻唱，少不了录音软件，简单的录音软件还不能满足需要，还应具备一定的音频编辑功能。

1.K8录音软件

K8录音软件2006 Beta 1（下载：http://www.onlinedown.net/soft/51846.htm）是华人音乐社区163888.Net发布的录歌软件，目前已成为一个综合的翻唱平台，在录制歌曲方面操作简便容易上手。

下载伴奏

运行软件后，首先需要在163888.Net注册一个账号才可登录进入软件界面。选择“傻瓜录音”界面，点击“加载新伴奏”按钮，弹出伴奏搜索对话框。可从本地导入伴奏，也可点击“网络选择”，通过网络搜索下载伴奏（**图27**）。用户可通过“歌手查询”及“歌曲查询”来搜索自己想要的歌曲，也可通过直接输入歌手名称或歌曲名称来快速搜索歌曲，这个功能非常贴心，用户不必再去苦苦寻找或自己制作伴奏音了。有些伴奏音没有字幕，如果要使用卡拉OK，可选歌词栏为“有”的伴奏。



图27

除了录音翻唱音乐外，也可为翻唱配上MTV，选择“MY MTV”界面，在这里可加载MTV伴奏。软件提供了网络伴奏搜索功能，可方便下载MTV伴奏。

录音

下载好伴奏后，在录音界面中根据伴奏选择声道，并设置“音源”为“麦克风”，点击红色的录音按钮，即可开始录制翻唱了（**图28**）。录制完毕后，点击停止按钮，再点击播放按钮，可试听效果如何。满意的话可先点击“保存”按钮，保存翻唱录音。



图28

如果要想录制专业的翻唱音乐并进行音乐处理，可选择“录音棚”功能界面。在“伴奏管理”中下载翻唱音乐的伴奏，然后将伴奏拖动到右侧的第一栏音轨中，点击前面的“S”按钮，前该音轨设置为伴奏音轨。选择第二栏音轨，点击音轨左侧的“R”按钮，将其设置为录音音轨。分别设置伴奏和录音音轨的音量，设置完毕后，点击红色的录音按钮即可开始翻唱了（**图29**）。

录制完毕后，点击播放按钮试听，如果有某一段唱得不好，可在音轨栏中将时间标记拖动到要重录的时间段处即可重新录制该段，重新录制的音乐可覆盖原有的音乐（**图**



图29

30），利用该功能可制作出完美的翻唱歌曲。

音效处理

录制完毕后，点击录音音轨前的“一键效果”按钮，可自动对录制音乐进行音效处理，也可选择“伴奏”旁的“音效管理”选项卡，双击其中的音效，打开音效设置对话框，进行各种音效处理（**图31**）。

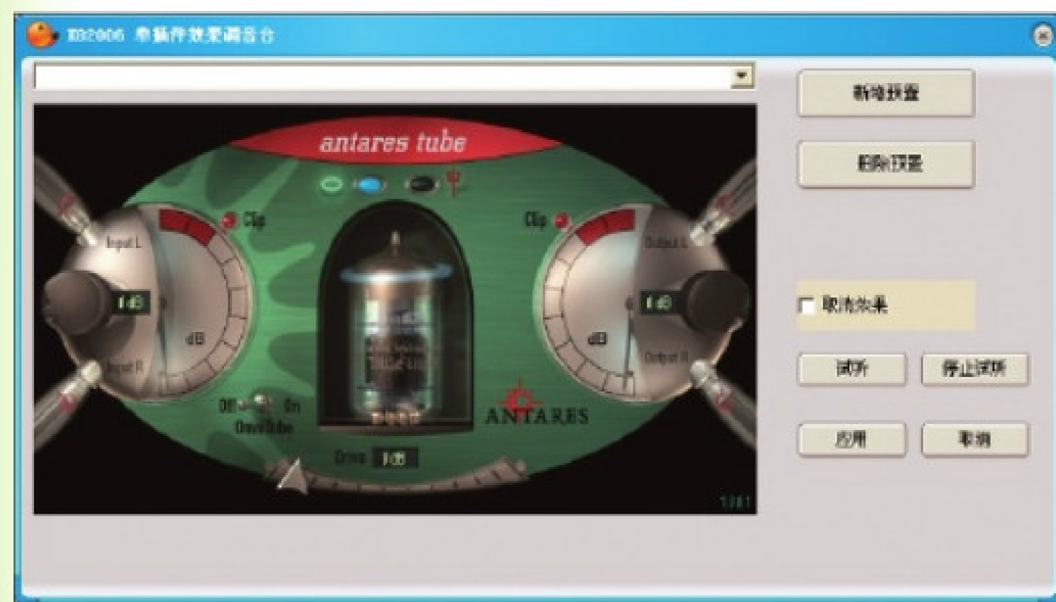


图31

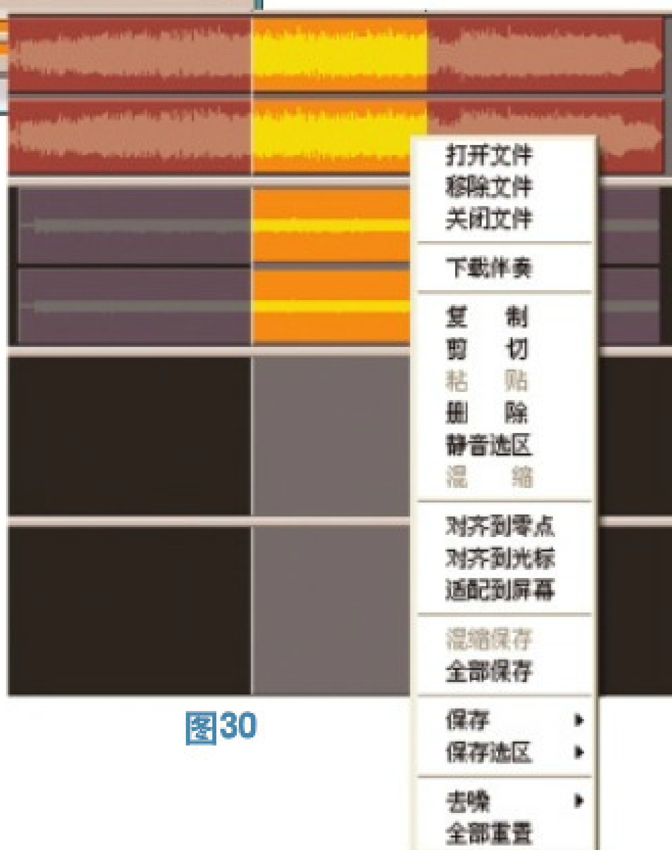


图30

在录制过程中很可能会产生一些噪声，K8中集成了方便的降噪功能。在音轨中选择所有波形文件，点击右键，选择“去噪”→“噪声采样”，软件会自

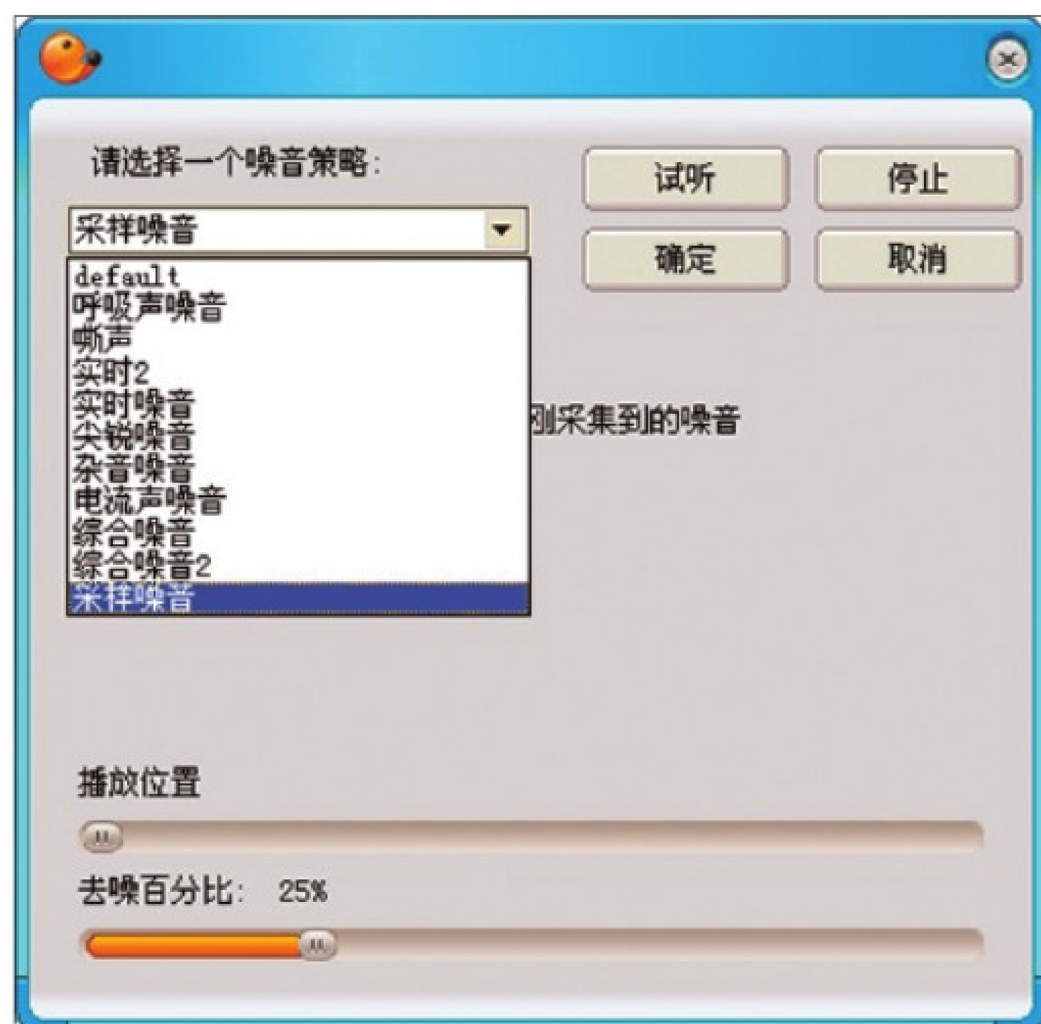


图32

动分析采集录音中的噪声，然后选择“去噪”→“降噪器”命令，打开降噪对话框（**图32**）。根据噪声情况，在下拉列表中选择相应的噪声策略，然后设置去噪百分比及播放点，点击试听按钮播放试听，试听满意的话可点击确定按钮应用降噪操作。

音效处理完毕后，点击“保存”按钮，可将录制的翻唱保存在本地，点击界面上方的“作品发布”选项卡可直接上传到网站上。

2.翻唱录歌软件备选

除了K8录音软件外，网络上也有不少翻唱软件，但功能都太过单一，而且许多软件录音效果不佳，都是单轨录音，比如WaveCN、GoldWave等，这些都不适合作翻唱软件。而Cool Edit、Sam2496和Nuendo之类的软件，用来翻唱绰绰有余，但软件太过专业了，有许多功能反倒显得多余了，操作起来还不如K8录音软件那么简洁明了。因此对于翻唱类软件，K8录音软件成了我们最佳也是唯一的选择。

九、雕刻时光——视频编辑处理

DV是许多用户外出旅游、节日庆典必备之物，录下一段精彩的时光，并将它制作编辑成一段难忘的回忆，编辑处理DV视频，各种各样的视频编辑软件是必不可少的。

1.让视频更出彩
——会声会影Video Studio 10 Plus

Ulead（友立）公司出品的会声会影（Video Studio，下载：http://www.onlinedown.net/soft/15740.htm）软件，如今版本更新到了Video Studio 10 Plus，并且首先推出了支持Vista系统的更新套件。作为面向低端应用的视频编辑软件，会声会影（Video Studio）软件一直是国内个人用户视频处理的首选，利用Video Studio，用户只需按照软件向导提示操作，便可轻松完成从视频采集、编辑到输出的一系列操作。虽然Video Studio操作简单，但功能绝不弱，在基本的非线性编辑功能方面非常接近Adobe Premiere之类的软件。

导入视频

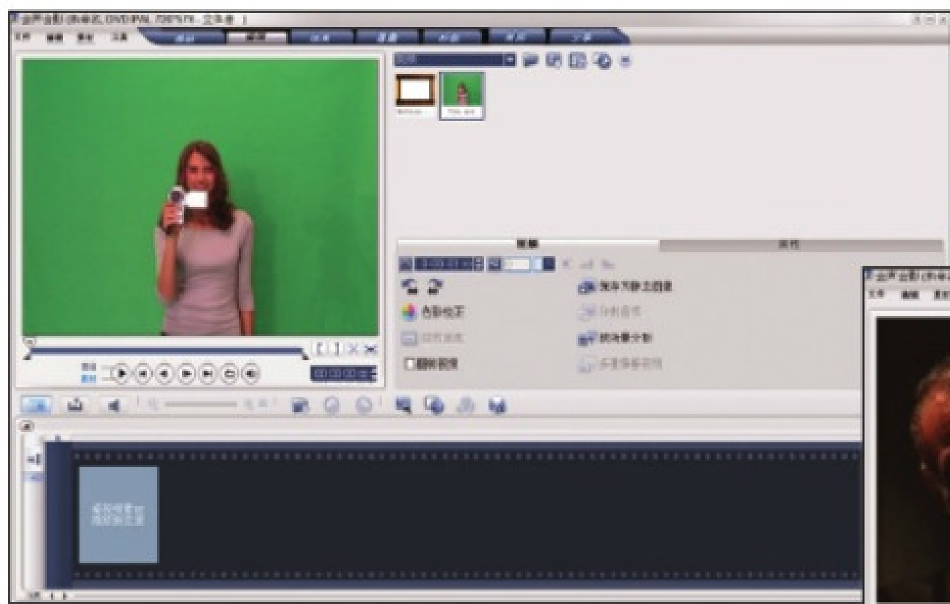
运行软件后，显示启动向导，包括“会声会影编辑器”“影



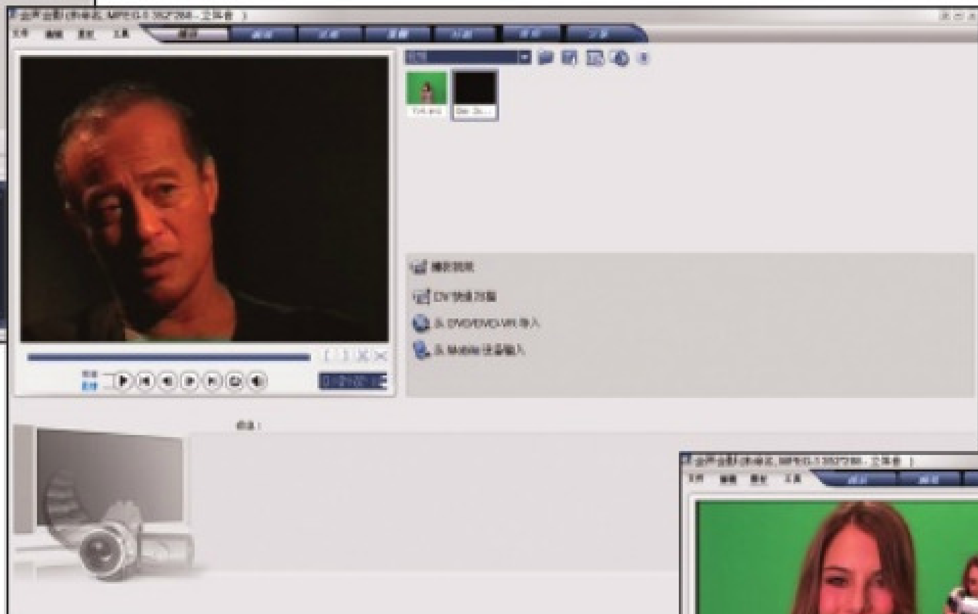
图33

片向导”和“DV转为DVD向导”三大功能（**图33**）。

点击其中的“会声会影编辑器”按钮，打开视频编辑界面。界面左侧是视频预览窗口，右侧为素材窗口、参数设置等面板，下方是轨道面板（**后页图34**）。

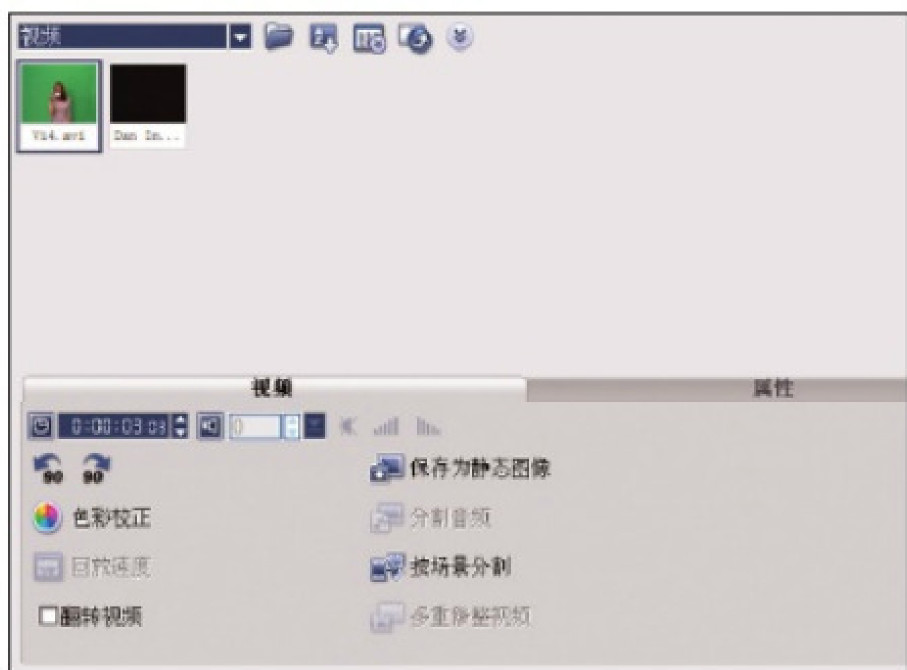

图34

点击界面上方的“捕获”按钮，打开视频导入界面，支持的导入方式包括快速扫描DV中的视频、从DVD/DVD－VR或Mobile设备导入等（**图35**）。使用带视频功能手机拍摄的影片，也可很方便地导入到软件中来。


图35

视频调整

点击上方的“编辑”按钮，切换到视频编辑界面，将要编辑的视频素材拖动到轨道面板中，在参数设置面板的“视频”选项页中可对视频进行色彩调整和场景分割等操作（**图36**）。


图36

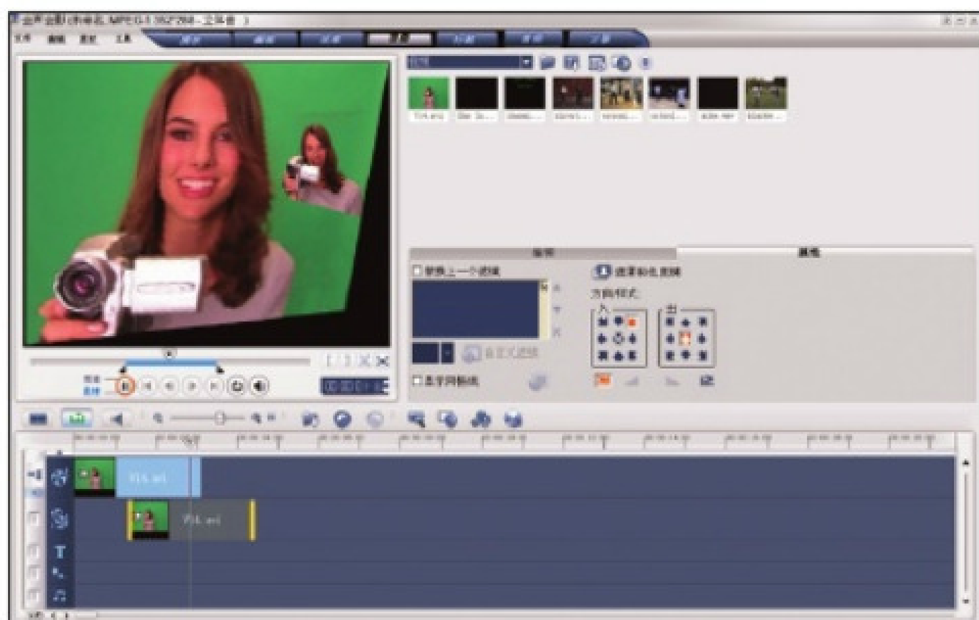
点击“色彩校正”按钮，打开视频设置选项卡，可方便地调整色调、对比度和亮度等参数。选择参数面板中的“属性”选项页，在这里勾选“素材变形”项，预览窗口中的视频将会显示绿色的设置点，拖动设置点可对视频画面进行变形操作，使用视频产生一些特效（**图37**）。


图37

另外，在Video Studio 10 Plus中还提供了一些滤镜，点击素材下拉列表，在其中选择“视频滤镜”，即可显示所有视频滤镜。例如“Anti-Shake”防颤动滤镜，可设置参数防止镜头颤动，修正手动使用DV拍摄时由于运动或其它原因产生的镜头抖动。

多轨视频

点击界面上方的“覆叠”按钮，切换到多轨视频编辑界面，将素材窗口中的多段视频拖动到下方的轨道面板中，可添加到新的轨道中，也可附加在已有视频最后。选择某个视频后，拖动轨道上方的时间滑块，可设置覆叠视频的开始时间，并可设置视频覆叠窗口大小，拖动变形等。在右边的“属性”参数设置面板中，可点击“遮罩和色度键”，进入覆叠轨抠色窗口，选择吸管工具，然后选择要抠去的背景颜色，使覆叠视频更好地融合在原视频中。在下面选择“方向/样式”，设置好覆叠视频飞入和退出的路径，并选择是否翻转，产生漂亮的动画效果（**图38**）。


图38

添加字幕

点击界面上方的“标题”按钮，切换到字幕编辑界面，双击视频预览窗口可手工添加字幕，也可直接拖动已有的字幕到下方的轨道面板中，并设置字幕开始时间（**图39**）。在参数设置面板中选择“编辑”选项页，可设置文字内容及文字队列方向，选择“动画”选项页可设置字幕的动画效果。



图39

设置转场效果

视频中场景切换时，可能需要添加一些转场效果动画，视频才会更生动。在轨道中选择某段视频，点击参数面板中的“按场景分割”按钮，打开场景分割对话框。点击“选项”按钮，在弹出对话框中设置场景敏感值，可调高一些，然后点击“细看”按钮，即可自动检测场景切换处（**图40**）。检测完毕后，在时间段列表中选择要添加场景处，点击“参加”按钮，再点击“切割”按钮。



图40

设置完毕后点击确定按钮，即可自动对视频进行切割，设置转场点，在界面上方选择“效果”功能界面，在这里可设置转场动画效果，包括爆裂、打碎、飞行等（**后页图41**）。在右边的效果列表中选择某种动画效果，将其拖入到下方的两个场景



图41

转换处即可。

此外，在素材下拉列表中，可选择“Flash动画”导入本机上的动画素材，将其拖动到转场处设置Flash转场效果。当然，也可将Flash动画拖动视频轨道中，设置覆叠视频，在视频播放中添加Flash动画。

添加背景音乐

点击界面上方的“音频”按钮切换到音频添加界面，可浏览本地的音乐，也可点击参数面板中的“记录音频”按钮录制配音。将要添加的背景音乐拖动到下方的“音频”轨道中，设置好开始播放时间，即可完成背景音乐的添加（**图42**）。



图42

生成视频作品

所有设置完毕后，切换到“分享”界面，就可选择将当前编辑的视频输出为光盘，或进行在线分享等。

2.视频编辑处理备选软件

在电视台、广告制作、电影剪辑等专业领域，Adobe Premiere和Pinnacle Edition绝对是视频编辑处理软件中的首选，但对于个人创作来说，这两款软件都显示得太过于专业了。适合于普通个人使用的视频编辑处理软件很多，比如魔力视频编辑专业版“MAGIX Movie Edit Pro 10 v4.5.3.0”和品尼高视频编辑软件“Pinnacle Studio Plus v10.5”都是很不错的选择。

MAGIX Movie Edit Pro

魔力视频编辑专业版“MAGIX Movie Edit Pro 10 v4.5.3.0”也是一款方便易用的视频编辑工具，安装后体积仅130多MB，不需要QuickTime等软件支持，使用方便。MAGIX Movie Edit Pro功能比Video Studio 10 Plus等其它视频编辑软件更为强大一些，唯一不足之处是软件没有中文版和汉化补丁，对英文不熟悉的朋友操作起来略有困难。

MAGIX Movie Edit Pro支持便携式摄像机、TV、VHS或网络上的视频文件导入，对文件大小没有限制，最大可编辑4GB的文件。在软件界面左侧是视频预览窗口，右侧是操作面板，下方是轨道面板（**图43**）。

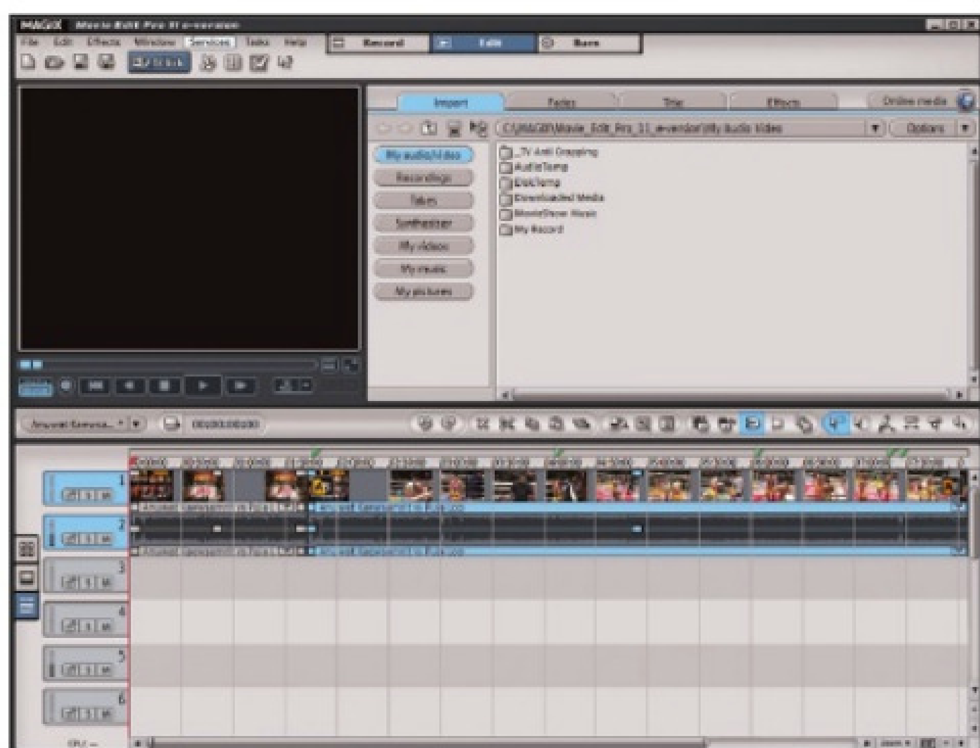


图43

在操作面板中，有便捷的操作步骤选项卡，在“Import”选项卡中可导入各种视频源，将视频拖动到下方的轨道编辑面板中即可，同样的，

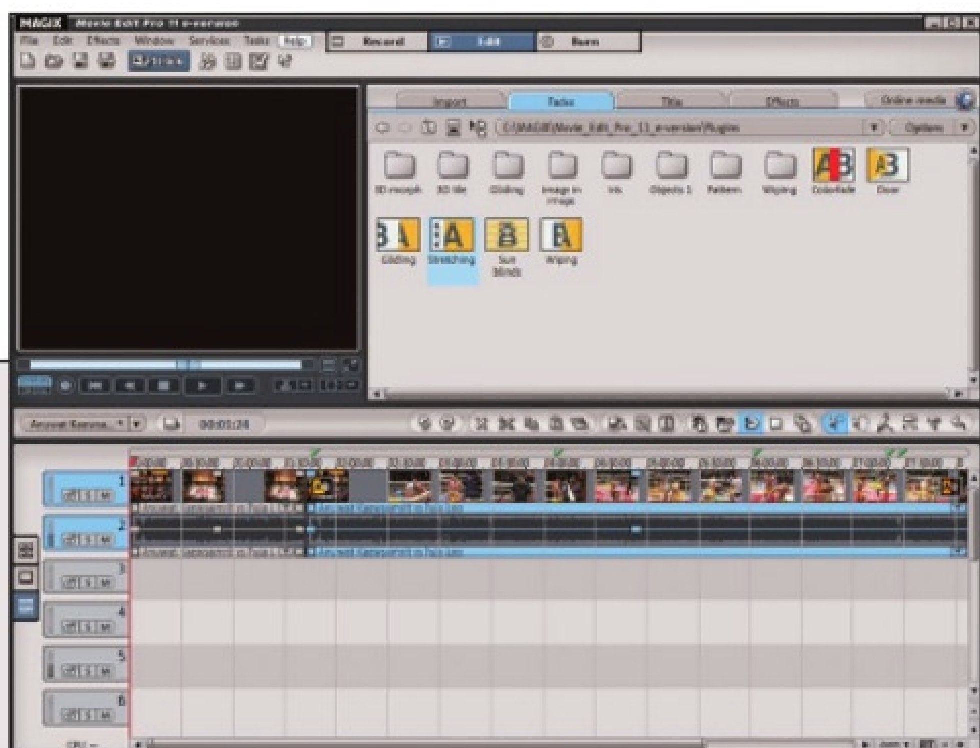


图44

MAGIX Movie Edit Pro支持多轨道视频覆叠编辑，在“Fades”选项页中可设置转场效果，软件提供的转场效果非常的丰富漂亮，有许多3D变换效果（**图44**）。

在“Title”选项页中，用户可设置各种字幕效果，软件提供的字幕是非常出彩的，略为修改一下子即可。并且用户可对字幕进行调节，在字幕对话框中，可设置字幕的“Movement”（移动）和“Rotation”（旋转）等（**图45**）。

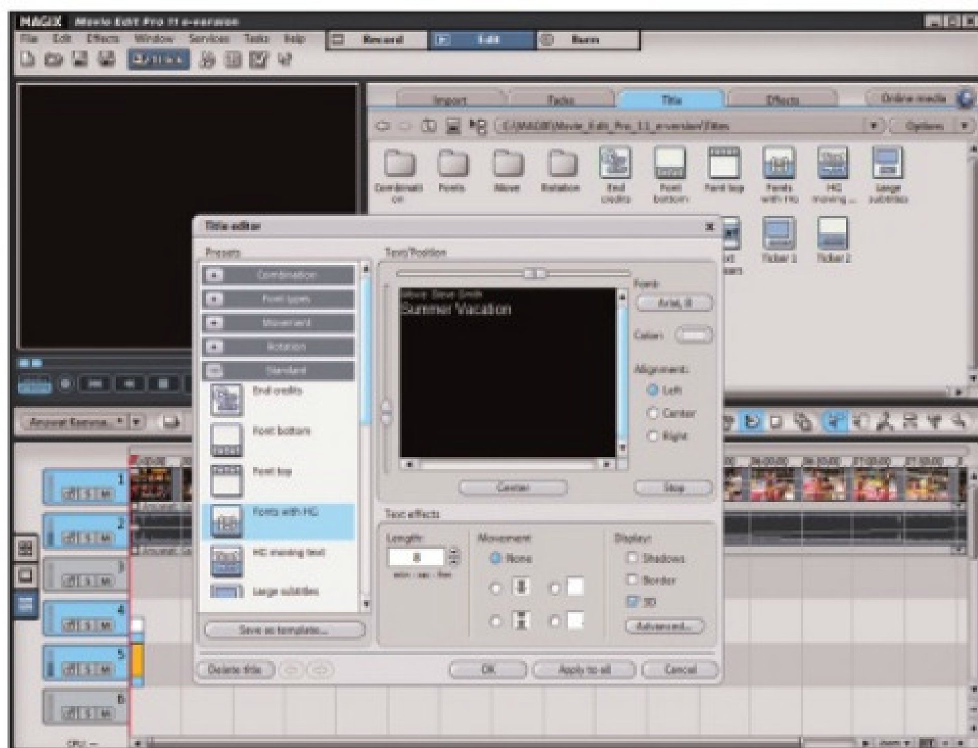


图45

在“Effect”选项页中，可设置影片特效，比如让影片播放显示浮雕效果、火焰效果、镜头虚化等，在这里还可选择设置影片背景音乐的特效（**图46**）。



图46

视频编辑完毕后，点击菜单栏右侧的“Burn”按钮，即可将视频刻录或在线分享了。

影子契约

——用影子系统保障系统安全

计算机世界当然不是远离凡尘的世外桃源，人间所有的魑魅魍魉和恶霸流氓一样喧嚣尘上，无时无刻不在骚扰着每个用户的神经。虚拟世界比现实世界其实更缺乏有效约束，病毒木马、流氓软件甚至安全产品肆意争夺着地盘。纵然用户不在乎自己计算机成为技术强权的战场，脆弱的操作系统也会日复一日地崩溃和恢复，这样苦难的日子何时是尽头？潜心修炼成为脚踏七彩祥云归来的绝世英雄？别开玩笑了，普通用户还是来签订一份“影子契约”吧！

■广东 GZ

一、系统强健——Powershadow

如果用户希望拥有一个总是干净快速的应用环境，不需要再反复还原崩溃的操作系统，那么对于个人用户完全免费的影子系统Powershadow无疑是个正确选择（http://www.Powershadow.com/cn/）。Powershadow不仅能打造出非常稳定的系统环境，也会带来相对安全的应用环境，如果配合适当的安全工具，操作系统的永生也并非只是梦想。

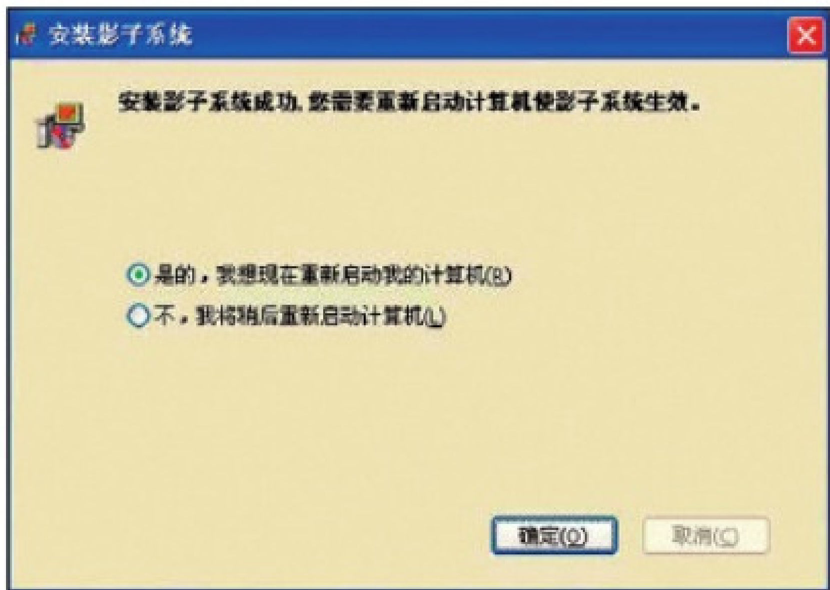


图1

安装和应用Powershadow必须有一个前提，即用户必须确认安装时操作系统是绝对安全和干净的，没有被任何病毒木马或流氓软件感染。比较妥当的做法是重新安装操作系统，并安装所需要的应用软件工具，当然用户同样要确认安装的应用软件也是干净安全的。然后像普通的应用软件一样安装Powershadow即可，安装完毕之后必须重新启动计算机才可启用影子系统（**图1**）。

重新启动计算机后，用户便能看到Powershadow修改后的多系统启动菜单，它添加了“单一影子模式”和“完整影子模式”两项（**图2**）。由于

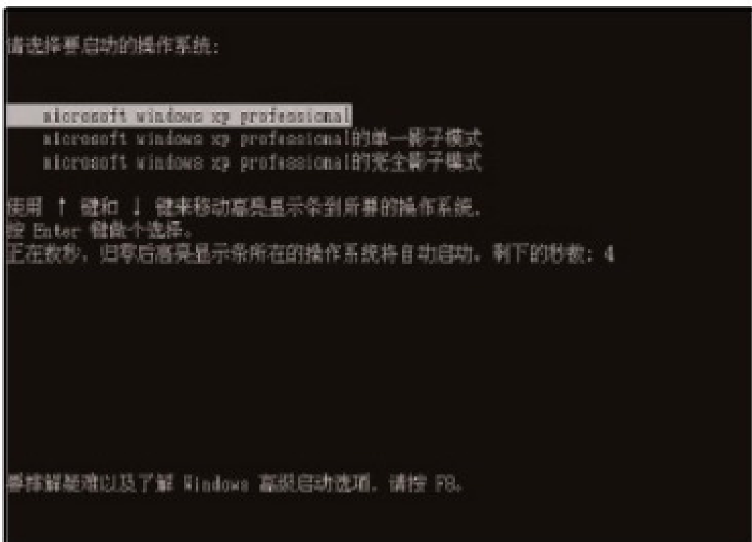


图2

Powershadow影子模式可在Windows实际运行模式下启用，因此用户首次应该选择实际运行模式启动系统。

进入操作系统之后启动影子系统管理程序，可看到此时Powershadow界面中“启动”按钮是灰色不可选的（**图3**）。

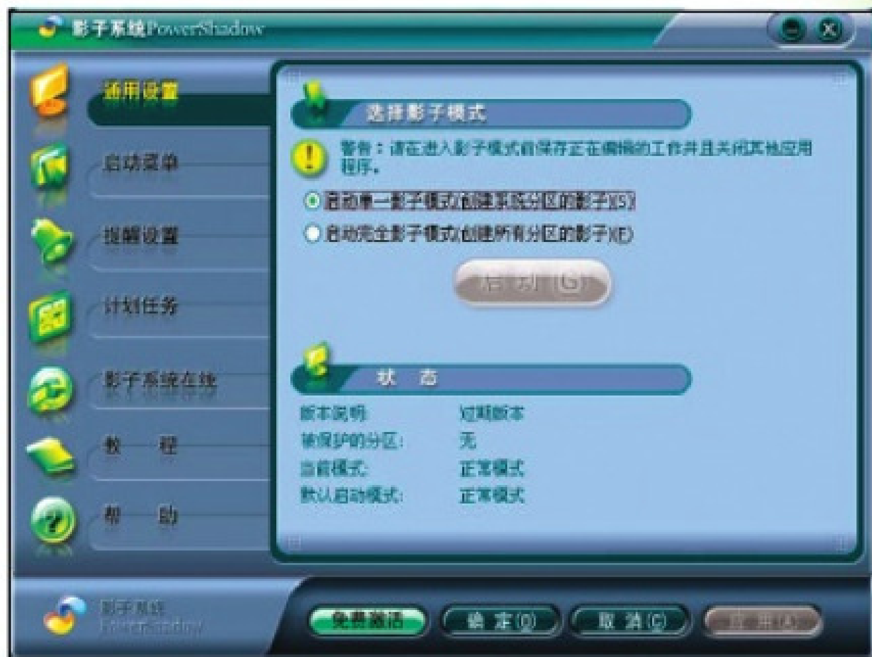


图3

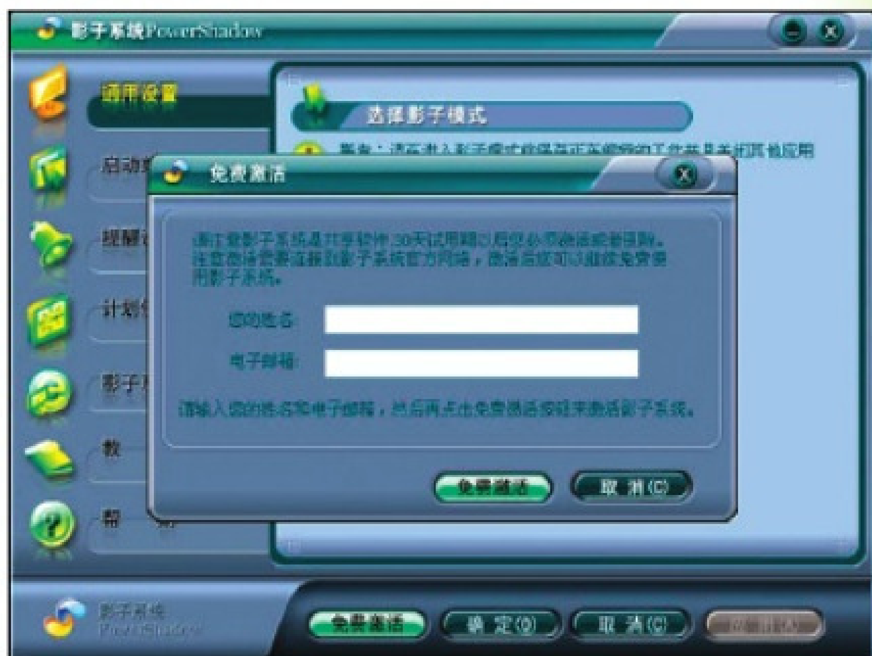


图4

在保证计算机连接上互联网的前提下，点击主界面下方的“激活”按钮（**图4**），在弹出的免费激活注册对话框中填



图5

入任意用户名和电子邮箱，即可顺利将影子系统激活，此时主界面中的启动按钮已经变亮可使用（图5）。

用户可先简单修改启动菜单的默认启动影子系统，或设置影子系统启用后的标志行为，因为这些只有在操作系统实际运行模式时才能设置和应用（图6）。然后用户可选择“单一模式”或“完全模式”来启动影子模式，两者的区别在于“单一模式”只会保护系统分区，而“完全模式”则会保护计算机中的所有磁盘分区。如果用户的应用中不需要保存任何数据，那么选择“完全模式”是明智的做法，如果需要保存某些文件数据则需要选择“单一模式”。

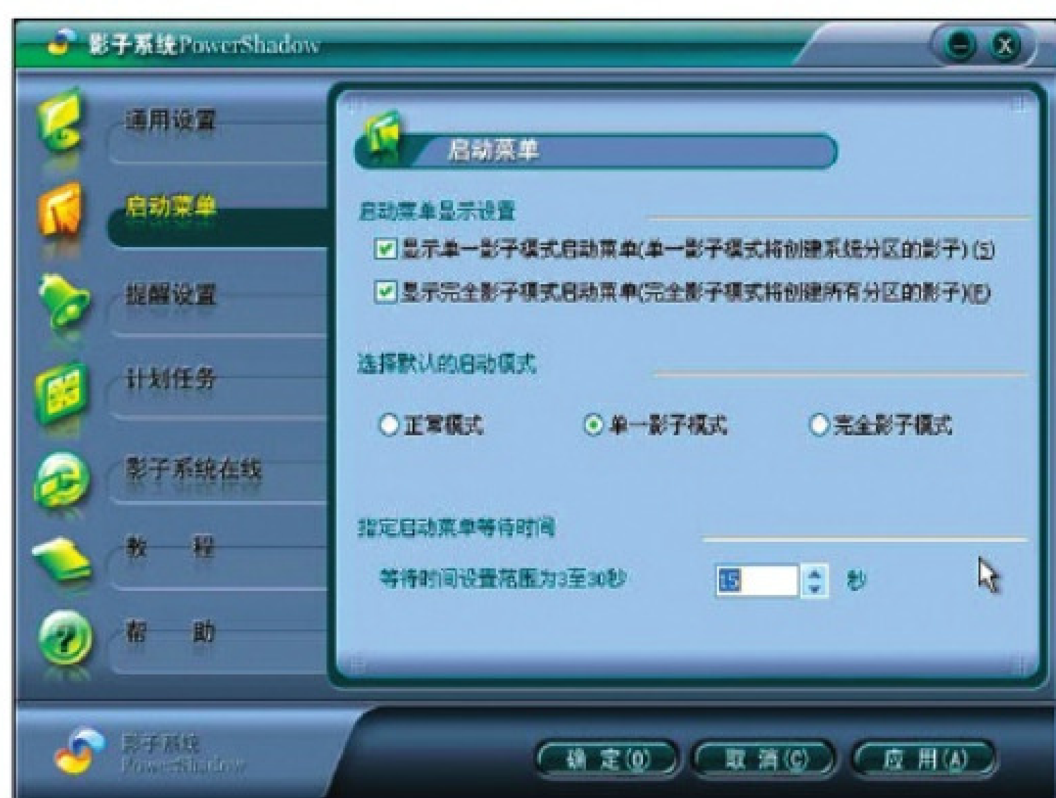


图6

启用后的影子系统能有什么作用呢？假设原用户的小表妹来访时希望上网冲浪，而她是一个缺乏基本应用常识的计算机用户，这样的用户要是独立操作并缺乏指导，即使系统中已安装了必要的安全工具，也避免不了最后病毒木马遍地、流氓软件缠身的命运（图7）。



图7

然而这一切对于影子系统而言不是烦恼，用户所需要做的一切只是重新启动计算机，无论是选择启动实际运行模式还是再次回到影子系统，用户会发现操作系统已完全回到启动影子系统的那一刻。这意味着在影子系统中所有的操作其实是虚拟的，数据并不会真的写入实际运行的操作系统中，理论上用户的操作系统也永远保持着启动影子系统时的初始状态。由于这个状态用户已确认是安全和干净的，也就意味着用户每次重新启动操作系统时，应用环境也总是干净和安全的。

影子系统能建立一个无比稳定的操作系统，彻底告别重复安装或恢复操作系统的岁月。但如果将影子系统作为主要的安全工具则是一个误区，认为拥有影子系统就可不需要其他安全工具裸奔更是大错特错。

影子系统中感染的木马病毒虽没有写入实际系统，并能阻隔大部分数据破坏性病毒，但部分病毒木马运行时仍然能发挥作用。例如互联网中被广泛使用的盗号木马，这类木马的功能严格意义上说是一次性的，只要盗号木马能在影子系统中运行起来，并在本次影子系统运行时成功盗走用户对应的账号密码，即使重新启动后清理掉木马，但实际损失已无法挽回。因此影子系统并不能替代杀病毒软件和防火墙工具，相反影子系统下的用户数据依然需要这些安全工具的保护。

影子系统的原理

所有影子系统都号称会为操作系统制造一个影子，以保证随时能还原操作系统的初始状态，乍看上去非常类似虚拟机软件或克隆还原工具。但影子系统既不是虚拟机软件，因为它没有虚拟任何硬件环境，也不是克隆还原工具，它也并没有真的克隆硬盘分区。

影子系统其实也是一种系统虚拟化技术，它的原理更加类似于微软提出的操作系统分层化概念。模块化和虚拟化被认为是未来操作系统的方向，不过微软也提出了自己的概念，即将操作系统分成若干个层，每个层负责操作系统不同的功能。

例如系统内核会放在最底层，驱动程序则会放在中间某个层，而应用软件则会放在最高层。这些层面的功能不会相互干扰，即应用层或驱动层的问题完全不会影响其他层面的功能继续发挥作用，操作系统仍然会正常地运行，用户只需要解决对应层面的问题即可。

影子系统所谓的影子，也就是为现有操作系统添加了个虚拟应用层，用户所有的操作都在这个应用层内完成，只要撤销应用层实际上也就撤销了所有操作。这就是影子系统既能完全还原系统——因为影子系统并没有真正还原操作系统，只是每次操作系统关闭启动时撤销重建应用层，又不影响系统运行效率的秘密——影子系统也没有虚拟任何硬件环境，只是截取磁盘分区的读写操作将其指向应用层而已。

二、灵活切换——Shadowuser

也许启用影子系统前用户会尽量安装足够的应用软件，但随着时间的流逝用户仍然需要不断安装新的软件，并需要向磁盘分区写入永久数据。显然像Powershadow那样反复切换影子系统或正常系统，其工作量的增长恐怕是普通用户难以承受的。此时用户应该选择以实用至上的影子系统Shadowuser（http://www.hanzify.org/?Go=Show::List&ID=10574），它不仅拥有同样安全的虚拟应用层来保证系统稳定，而且能灵活在虚拟应用层和实际系统中交换数据，从而完全不会增加用户的额外工作量。



图8

Shadowuser安装后同样也需要重新启动计算机，但并不会修改操作系统的启动菜单，影子系统的启动必须在系统正常运行状态下（**图8**）。

Shadowuser的管理界面除去影子模式的状态外，最显眼的就是默认开启的两个功能选项，“排除列表”和“自动转储”功能（**图9**）。



图9

点击左侧菜单的“配置”按钮，即可切换设置影子系统保护的磁盘分区，同时设置不被影子系统保护的文件夹排除列表，以及能自动转储数据到实际系统的文件夹（**图10**）。



图10

例如用户虽然使用影子系统保护系统分区，但可将系统分区中的用户收藏夹、电子邮箱等数据文件夹设置在排除列表中，也可将它们设置在自动转储文件夹中，下文再解释两者功能的具体不同（**后页图11**）。

最后点击左上角的菜单“模式”→“开启影子模式”，不同的是

“排除列表”与“自动转储”的应用区别

那么实际功能几乎一样的“排除列表”和“自动转储”到底有什么不同？虽然数据最终都写入了实际系统环境，但是“排除列表”和“自动转储”本质是完全不同的。“排除列表”文件夹中更改的数据是直接实时写入文件夹，完全不会受到影子系统的干涉；而“自动转储”文件夹中更改的数据并没有实时写入文件夹，只有在计算机关闭或者重新启动时数据才会真正写入对应文件夹，实际上用户可以在重新启动时看到这一过程（**插图1**）。

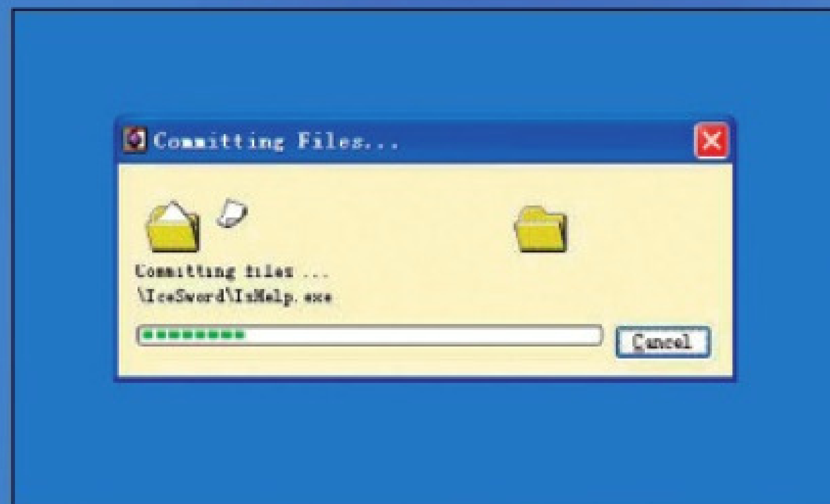


插图1

“自动转储”文件夹的优点是显然的，例如用户对于需要安装的应用软件没有把握，这些应用软件可能捆绑有病毒木马或流氓软件，那么可将它们安装在“自动转储”文件夹。如果应用软件确实是安全和干净的，当关闭或重启计算机时数据会自动转储到实际系统中，从而避免用户重复安装的工作。可用户一旦发现应用软件带有病毒木马或流氓软件，就可以选择退出或重启影子模式，并且放弃“自动转储”文件夹的数据改变（**插图2**），由于这些数据并没有真正写入实际系统，操作系统和用户数据是绝对安全的。

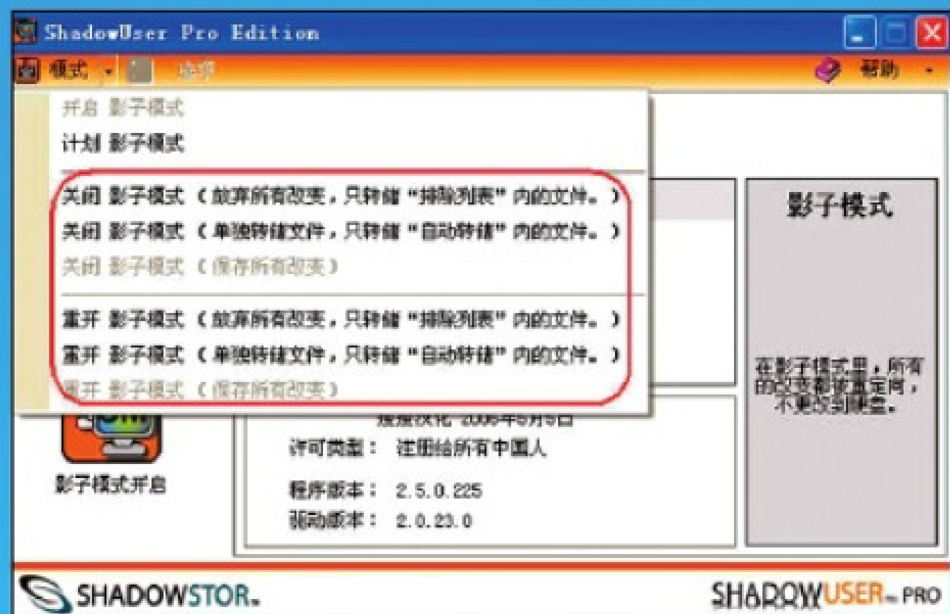


插图2

虽然“排除列表”文件夹中更改数据也有退出影子模式时放弃保存的选项，但“排除列表”文件夹中数据是实时写入的，这个放弃操作其实是通过日志记录的“反安装”过程。这意味着“排除列表”文件夹中某些数据改变是无法真正放弃的，例如病毒感染并修改“排除列表”文件夹中的执行文件，也就意味着“排除列表”文件夹其实是危险并带有安全隐患的。

不过“排除列表”文件夹也有重要的存在意义，因为用户的日常工作有许多需要实时保存的数据，例如处理Word工作文档、Photoshop绘图文档、数据库存档等，如果将这些文档存放文件夹设置为“自动转储”文件夹，那么一旦影子系统发生错误崩溃，那么这些工作数据也必然意味着丢失，显然只有实时保存的“排除列表”文件夹才能解决这个问题。



图11

启动Shadowuser的影子模式必须重新启动计算机（图12）。

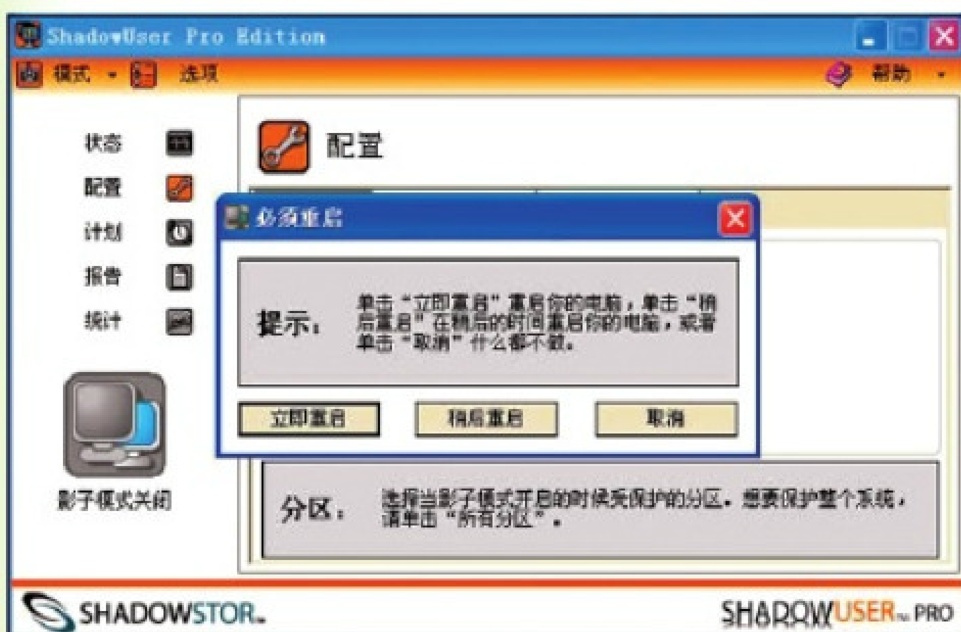


图12

如用户并没有设置“排除列表”或“自动转储”文件夹，那么Shadowuser和Powershadow的应用基本没有区别，操作系统重新启动后总是会回到启动影子模式时的初始状态，可设置了“排除列表”或“自动转储”



图13

文件夹的用户会发现，重新启动系统后这些文件夹中数据变化依然保存下来。也就是说这些文件夹中的数据被写入了实际操作系统中，这种保护方式类似于单一影子模式但其具体到分区文件夹，而不是整个磁盘分区。

“排除列表”和“自动转储”功能解决了用户工作量的问题，那么对于必须重启计算机才能完成安装的某些应用软件，Shadowuser影子系统有没有什么办法？

其实用户只要回到系统正常运行模式下，点击Shadowuser管理界面上的“选项”菜单，在选项对话框中勾选“重启后保持影子模式状态”（**图13**）。此时再进入影子模式后，即使重启计算机用户所做的数据操作也都会被保留。

也就是说虽然计算机重新进入了影子系统，但上次影子系统的状态被完全继承下来了，用户的使用感觉完全等同于实际运行的系统，此时影子系统的应用方式已发生了转变，用户完全可像正常操作系统般应用Shadowuser影子系统，诸如安装应用软件等数据改变都可在下个影子系统中继续使用，直到系统状况不尽如人意时再恢复到操作系统的初始状态。

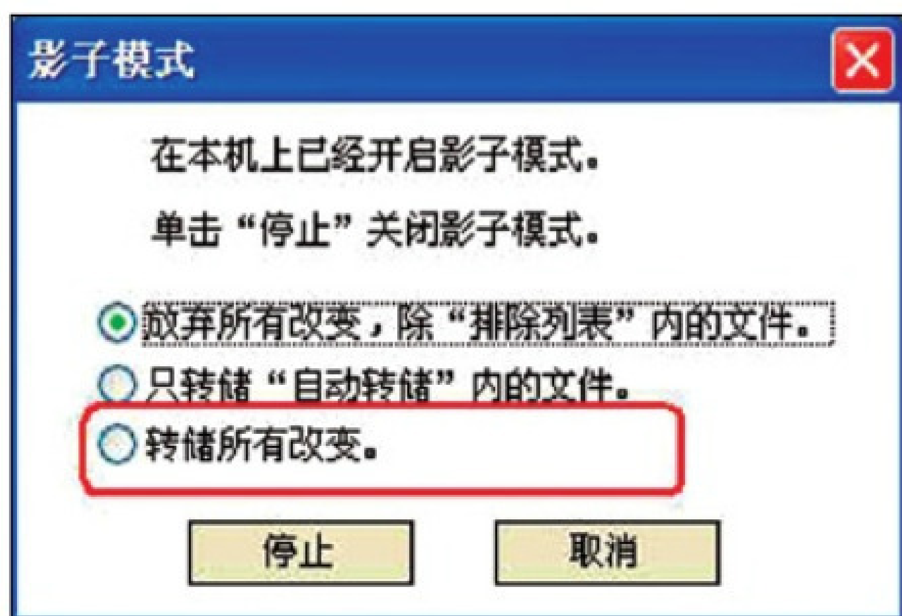


图14

然而这期间用户如果满意系统运行状况，随时都能将影子系统中所有累积的数据改变写入实际系统（**图14**），或将某部分需要的数据改变手动转储到实际系统（**图15**），这其实又相当于系统增量备份功能。显然此时操作系统不仅是无比稳定，而且用户应用也能轻松获得在安全基础上的最高效率。

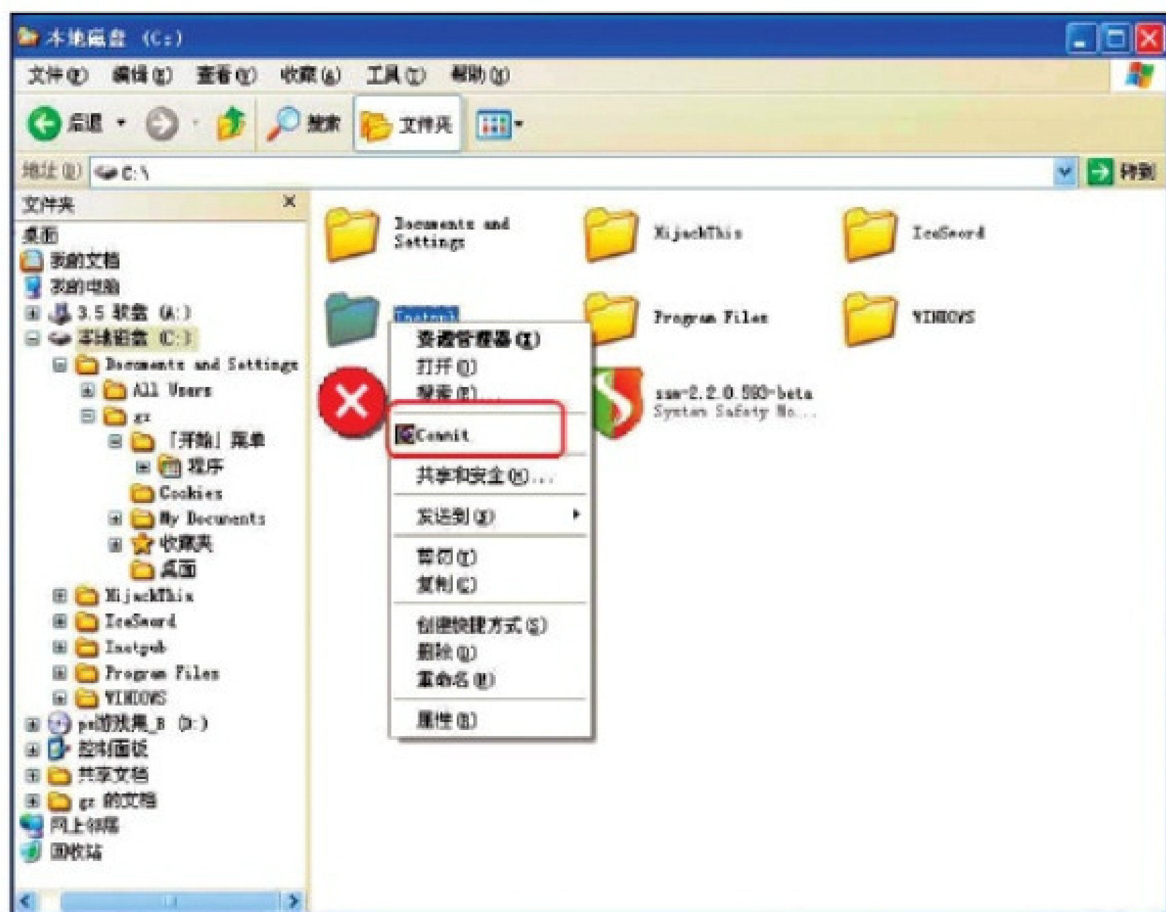


图15

Shadowuser和Powershadow的深入比较

Powershadow能完成的工作Shadowuser也都能完成，而Shadowuser拥有更多实用的功能，用户有必要选择不同的影子系统吗？其实两者的区别并不只是用户能看到的功能区别，它们的工作方式和理论安全性也是有区别的。

Powershadow实现的功能基本只涉及磁盘分配表部分，因此不需借助任何Windows的文件系统功能调用，应该是属于BIOS扩展软件层面或属于同等级别，由于完全不受Windows系统磁盘驱动控制，因此其安全级别是相当高的。

而Shadowuser实现的功能涉及文件分配表和整个文件系统，理论上不借助Windows本身的文件系统功能调用小规模代码是无法实现的，因此Shadowuser尽管也含有低级层面的磁盘处理，但它的众多功能却是依赖Windows的文件系统功能调用才得以实现，也就是说含有大量的应用层处理。这意味着任何Windows应用级程序都可能针对性破坏Shadowuser的保护，因此Shadowuser带给用户方便的同时也留下了安全隐患。

简单的总结就是，理论上Powershadow在安全性上要比Shadowuser更强大，但必须说明尽管理论上有差别，但是目前并没有出现针对Shadowuser的破坏性病毒，也就是说当前两者的实际安全性基本相等。

工具快报

从笔者第一次装上Vista的测试版——Longhorn系统，到现在已整3年又数月了。有意思的是，当时迫不及待要尝试各份测试版，到现在真正出来时，却只是象征性地安装了一个双系统，一般工作仍是在WinXP下进行。倒不是兼容问题，也许只是习惯一时之间难以迁移。王家卫在《东邪西毒》一片中说：每个人都会经历这个阶段，看见一座山，就想知道山后面是什么……呵呵，没有那么沧桑了，我想他的意思只是说，这座山与那座山之间其实区别不大，重要的是你在行路中发现了什么，得到了什么……

■江苏 淮扬客

Image Grabber II

☐大小：1.19MB ☐授权：免费
☐语言：简体中文
☐下载：http://www.skycn.com/soft/23414.html



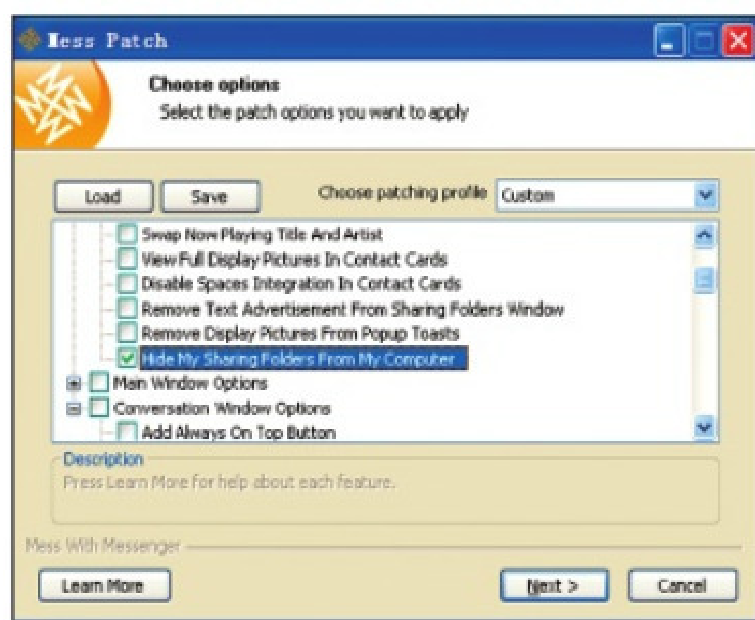
这是一个另类的视频截图软件，使用该软件，可先打开一个视频文件（只要系统中装有该视频格式的解码器即可），然后在播放过程中点击截取按钮，软件会首先将截取出来的画面一一列于视频下方（也可每隔一段时间让软件截取一次画面）。当你选择菜单“文件→保存文件”时，即可用这些截取出来的画面作为缩略图，顺序排列在同一个图片中，生成一张关于该视频文件的海报。海报的格式，如缩略图大小/阴影、几行几纵、标题样式/位置等，均可自行定义，当然如果你只是想将这些截取出来的画面保存为单独文件，也可选择菜单“文件→多文件保存”。

Windows Vista升级顾问

☐大小：7.21MB ☐授权：免费 ☐语言：简体中文
☐下载：http://www.microsoft.com/china/windows/products/windowsvista/buyorupgrade/upgradeadvisor.mspx



微软对Vista的宣传可谓不遗余力，现在其官方主页Windows页面已被一个大大的“Wow哇噢从现在开始”的口号宣传画面所占据。这里提到的升级顾问软件也是微软普及Vista宣传的一部分，该软件仅适于WinXP和Vista平台，运行后点击“开始扫描”按钮，扫描过程中它会给出一个Windows Vista各版本之间的功能比较，以便你决定哪个版本更加适合自己。扫描完成后可查看详细信息，首先选择任何一个Vista版本，然后即可分系统、设备、程序、任务列表4部分查看你当前机器在升级该Vista版本时要注意的各种硬软件问题。对Vista感兴趣，又不想太过草率升级的读者朋友不妨下载该程序，为自己的决定作一个参考。



Mess Patch 8.1.0178

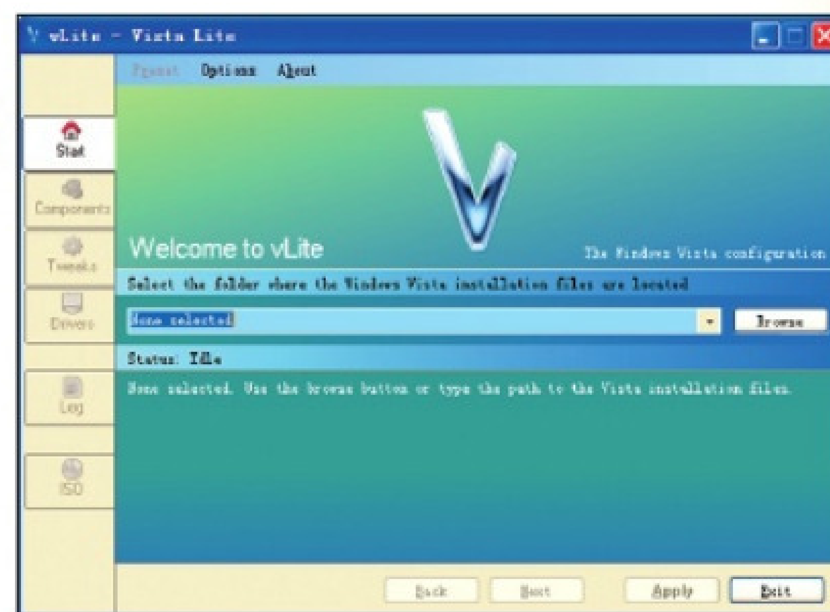
☐大小：252kB ☐授权：免费 ☐语言：英文
☐下载：http://http://www.mess.be（*注）

给你的Windows Live Messenger打个补丁，让它与众不同！例如在千篇一律的联系人图标前增加一个小缩略图（与对话界面中的联系人图片一致）、去掉你不喜欢的各种Messenger广告信息、在“我的电脑”中删除“我的共享文件夹”图标、允许启动多重Messenger、使可显示的联系人个数增加到500个……该软件通过“补丁”方式执行，也就是说“打过补丁”后直接启动Messenger即可看到效果，而且这个“补丁”也是可随时撤消的。下载软件请直接到官方主页，因为它会紧随着Messenger的版本更新而发布新版。

***注：进入上述下载地址后，再点击左上角的红色“Mess Patch”进入下载界面。**

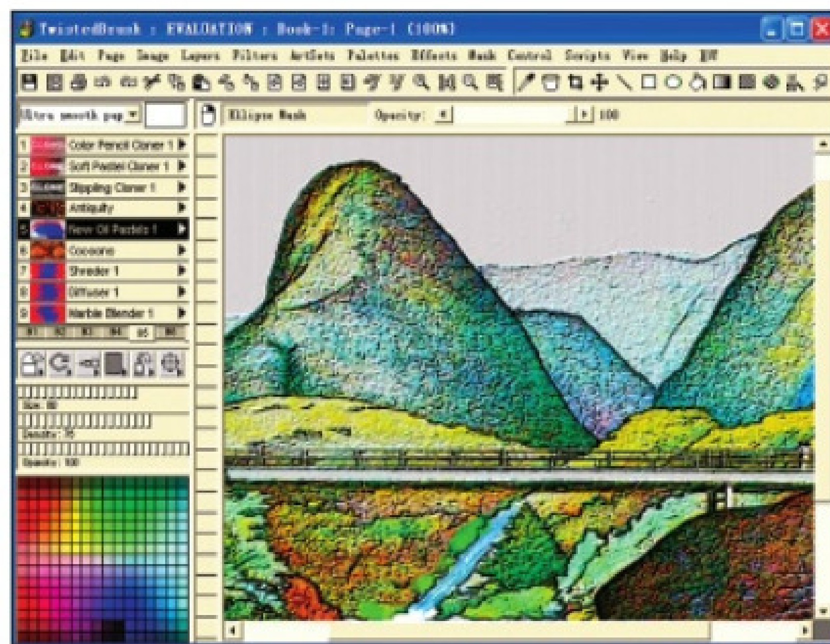
vLite 0.9 Beta

☐大小：883kB（安装版） ☐授权：免费 ☐语言：英文
☐下载：http://www.vlite.net/download.html



用nLite对WinXP源安装光盘重新打包的ISO镜像，相信不少读者朋友都听说或使用过，甚至部分朋友还用它来制作过适合于自己的WinXP个性安装光盘——这的确是一件极富成就感的事情。现在对Vista进行重新打包的软件终于也出世了（vLite是Vista Lite的缩写，直译Vista瘦身）。使用它，完全可像nLite一样给Vista安装光盘进行“手术”，剔除不需要的组件、增加新的自定义驱动、设定或优化默认的系统选项、实现无人值守安装等功能……喜欢动手尝鲜的朋友赶紧成为国内最先使用它的一批用户吧。

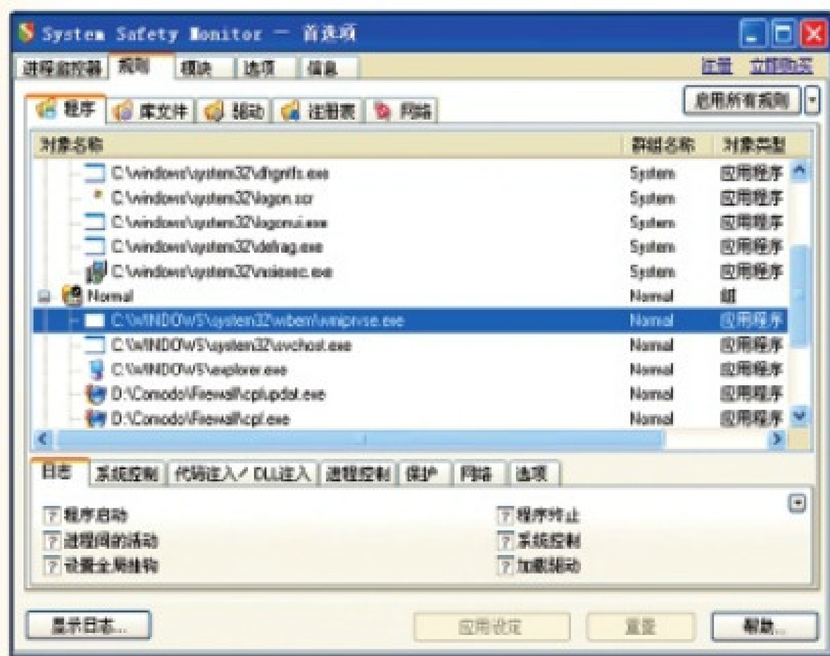
TwistedBrush v12



□大小：12.92MB　□授权：共享
□语言：英文　□下载：http://download.pchome.net/design/image/16234.html

如果老觉得自己画图的想像力为作图软件所限制，那么不妨来试试这款软件。它的最强大之处就是提供了一个数量极其庞大（超过1500种）的笔刷库，这个库包括有各种常见与不常见、自然与超自然的图形，还有各种效果如复制、遮照、过滤等功能笔刷，配合软件提供的多种纸张纹理，可以说最后画出来的效果简直是一时无法穷尽。不过该软件层的使用方法与常见的Photoshop等软件有所不同，初次使用时请注意查看作图区域左侧的一条细纵栏。

System Safe Monitor v2.3



□大小：3.90MB　□授权：共享　□语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/43757.htm

一款值得尝试研究的系统监测软件。它在最初使用时感觉很像一个防火墙工具，当有程序/进程违背事先预定的规则开始执行时（不一定是访问网络，还包括启动子程序、访问底层磁盘/键盘、修改注册表等更多项目），软件就会弹出一个对话框让你对这种行为进行许可或禁止，并可让其记忆你的这个操作。然而细细看来，你就会发现这的确是一个很有创意的软件，它将规则与监视结合得非常巧妙，建议对系统有一定熟悉程度的读者来试用。注意初次使用时请在“Option”选项卡中更改语言为中文。

AVIcodec v1.2



□大小：557kB　□授权：免费　□语言：简体中文
□下载：http://www.skycn.com/soft/11964.html

自从有了像K-Lite Codec Pack这类视音频解码包软件出现（国内模仿之作是“暴风影音”等）后，以前经常碰上的某视频文件不能被打开或者有声音无图像的情况就少见多了。但你是不是偶尔还是会碰上打开某个视频文件老出错的问题？或你想知道系统中到底安装了哪些解码包、它们的安装文件都在哪，又或你很想了解某个下载来的视频文件到底是采用了什么样的编码方式（例如AVI就有许多种编码方式，超级影音收藏迷一定很关心）……这些问题都可尝试用AVIcodec来分析解决！

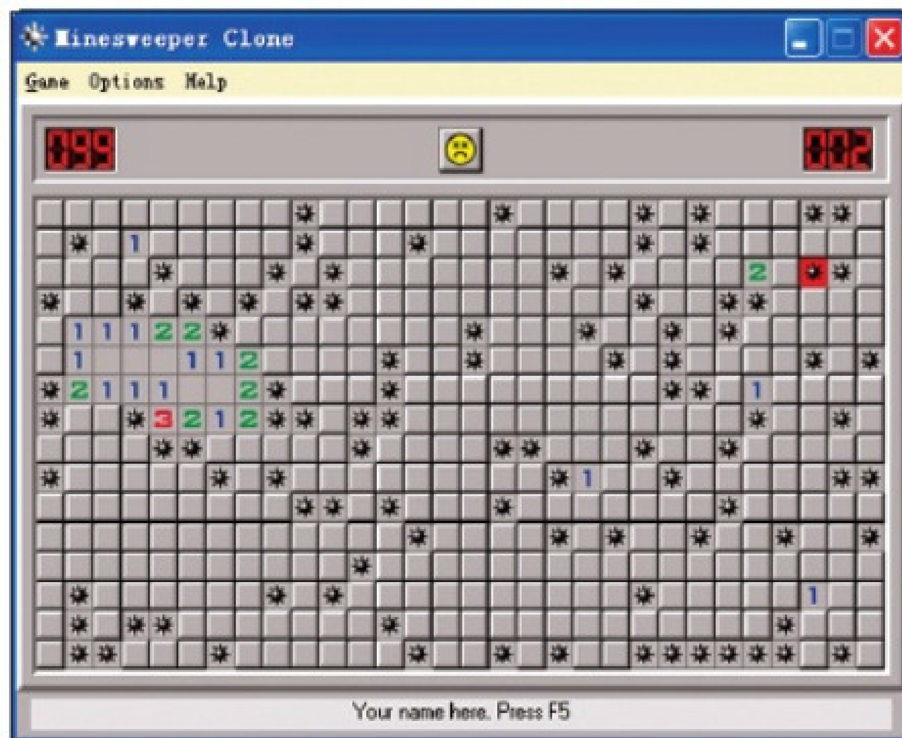
RegVac Registry Cleaner 4.02



□大小：1.16MB　□授权：共享　□语言：英文
□下载：http://download.pchome.net/system/treak/2755.html

正如其界面上的口号“Far Exceeding Other Registry Cleaners”（远超其它注册表清理工具），这款软件的确能居同类软件之翘楚。注册表软件其实最重要的是安全性和具体功能的划分，相信不少使用过同类软件的朋友都会有这个体验，而该软件在这两方面都表现突出，为此它曾获多家媒体的5星评价。在默认的新手模式（Novice Mode）下，只需一键即可查找并清除所有安全项目。在专家模式（Expert Mode）下，则可以按照类别，如错误链接、隐私清理、文件打开关联等进行清理，每一种清理都会给出安全级别和提示，并可进行备份/还原以及撤消操作。国内有该软件的汉化版，请大家自行搜索。

Minesweeper Clone



□大小：843kB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.saolei.net/software

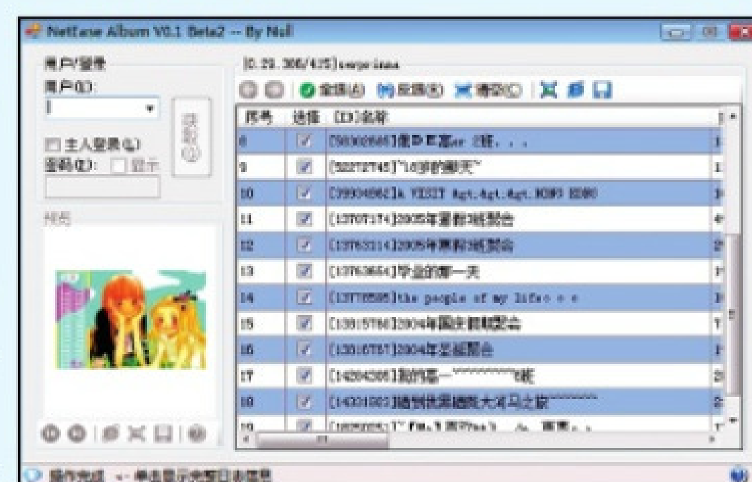
这不是Windows中的扫雷（MineSweeper）吗？没错，它就是扫雷，但却是一个克隆（Clone）版软件。自从微软于Win3.1系统中装入扫雷软件（其本意在于训练初学者的鼠标操作技能）后，全世界就有许多人长时间或短时间沉迷于这个游戏，并且乐于以此不断挑战自己。然而发展到网络排名时，微软自带扫雷的缺陷就出来了：很容易作弊，并且有可提高速度的技巧。而这个Clone版则避免了绝大多数作弊的可能性，并且无论是哪一局，只要你完成后点击“Save Video”，就可将这一局的扫雷录像保存为一个很小的MVF文件，之后就可重播录像或与“雷友”们交流了！

中国共享软件

■重庆 CoCo

网易相册辅助工具——NetEase Album

□版本：0.1　□大小：73kB　□授权：免费软件　□作者：HeTaoOS
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：无
□未注册限制：无　□主页：http://hi.baidu.com/hetaoos
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/33189.html


相册信息一网打尽

说明：一款用软件方式对网易的电子相册提供批量下载保存的小工具，软件能批量分析一个相册里的文件列表，并提供图片预览方式。不止是管理自己的图片，只要知道用户名，软件就能将其设置成公开属性的所有目录和文件信息分析出来，让我们随心所欲收集和整理自己喜欢的相册图集。

点评：网络上提供的各种电子相册可谓是林林总总，但大部分还是只能在浏览器中进行图片的上传下载、编辑删除等管理功能。每完成一个操作，常常需要刷新好几次页面。NetEase Album把这一切搬到了我们的桌面软件中，抛弃了Web方式的操作局限性，登入界面、查看相册、批量下载，只要设置好软件，它自动就全部帮助我们完成了。

网站登录好轻松——51Logon

□版本：1.2　□大小：2.4MB　□授权：免费软件　□作者：51Logon
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：无　□未注册限制：无
□主页：http://www.51logon.com　□下载注册：http://www.51logon.com/Setup/51logon-setup.exe

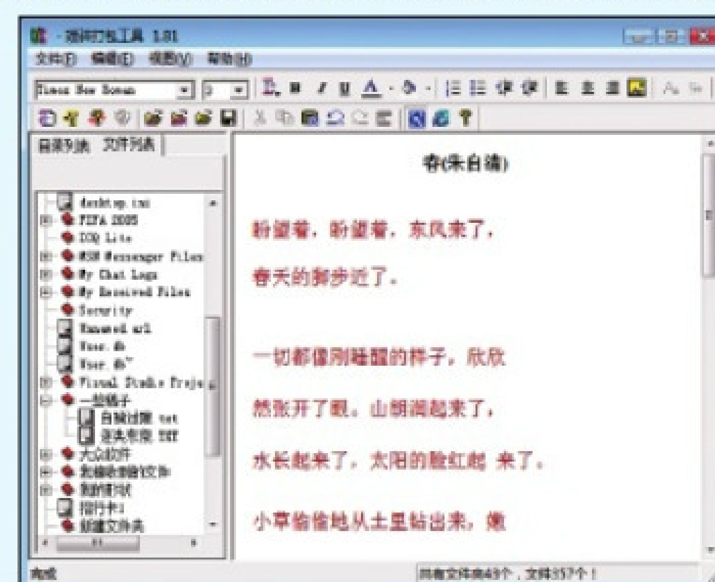

登录通道让我们轻松进入网站

说明：一款帮助我们自动登录论坛、电子邮箱、网络相册等各种网站服务的小工具，免去了每次都要输入网址、用户名、密码的麻烦，让我们省时省力。软件安装完成后需要我们创建一个账号，然后它使用这个账号进行我们的用户登录操作，并帮助我们自动加密所有的相关信息。除了登录通道外，软件还提供了“收藏网址”和“备忘信息”，保存我们在网上找到的有价值信息，所有的加密信息都保存在自己机器的硬盘中，不会通过网络外泄。

点评：Web2.0的概念如火如荼，对于网友来说，每个Web2.0的网站就意味着我们要注册、要登录、要发文字……一个两个站点倒没什么，一旦这样的站点多了起来，让我们疲于注册登录也是常有的事情。51Logon帮助我们快速记录登录这些站点所需要的账号密码，将他们列表保存在软件中，鼠标即点即入。

让零碎文件有条有序——琐碎打包

□版本：1.18　□大小：10MB　□授权：免费软件　□作者：徐光辉
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：无　□未注册限制：无
□主页：http://limong.athost.net　□下载注册：http://limong.athost.net/softs.html

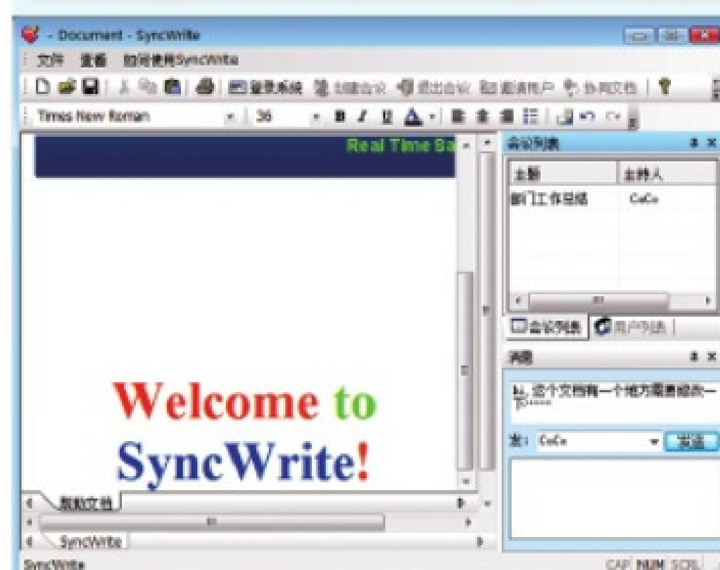

细小文件也能有理有序

说明：一款帮助我们将电脑内的各种零碎小文件进行有序整理和打包的小工具，软件会将它们打包成标准的Windows帮助格式——CHM文件。打包的文件支持目录树结构，可为每个文件加上说明，支持文件搜索和全文检索等功能，让它们显得不再凌乱。软件采用了压缩格式进行打包，大大缩短了零碎文件所占用的硬盘空间。

点评：上网时找到的好文章和图片、临时需要记录的事情、重装系统前资料的备份，这些大把大把的小文件藏在我们的硬盘中，有时候想要整理起来还真是件麻烦的事情。琐碎打包把它们直接合成一个可方便索引的CHM文件，比起单纯的RAR方式的压缩包，其优势在于直观和信息检索的增强。

Word文档大家一起协同编辑——SyncWrite Office

□版本：1.0.0.1 Beta　□大小：1.5MB　□授权：免费软件　□作者：SyncWrite
□平台：WinNT/2000/XP　□注册费用：无　□未注册限制：无
□主页：http://www.syncwrite.com.cn　□下载注册：http://www.syncwrite.com.cn/download.htm



邀请你的朋友一起来编辑文档

说明：一款为我们提供和网络中的同事朋友共同协作编辑一个Word文档的协同工作工具，你可充当主持人，通过IP、E-mail地址等方式邀请多人与你同步编辑某个文档文件，查看协同人员的在线情况、设置他们的编辑权限。除了编辑文档外，所有处理功能如自动保存、编辑之间的相互沟通、双方编辑同一内容的冲突等问题，都可由SyncWrite自动帮助我们协调完成。

点评：Word已成为完成当今很多工作必不可少的软件之一，我们的策划报告、工作计划和总结等，往往都需要多人来共同完成一个文档的撰写工作。传统的方式当然是采用改写模式，你写好文档发给我，我修改后再发回给你，几经周转，一个小细节的改动都要好几个来回。SyncWrite让我们和形影不离的网络紧密结合，把我们聚集在一起联络和讨论，共同把一个文档高效率地合作完成，仔细算算，还真省下不少的电话费用和跑腿沟通的精力呢。

掌上乾坤

想必那些专门做电子书阅读设备的厂商一定恨透了智能手机——他们花费不少时间和精力研制出的阅读设备好不容易上了市场，却被智能手机不费吹灰之力就取而代之，或者还故作谦虚地说“雕虫小技。”这次介绍的这些读书软件可谓琳琅满目、功能全面，不过我还是要在这里悄悄地告诉你：其实，这些软件我一个都不用。要问为啥？很简单，如果看书，我就只买纸质的书看，而在等车或乘车时我宁可戴上耳塞听音乐。毕竟，一个摇来晃去的小屏幕并不是合适的读书平台。当然，平时在手机里存上几本书还是有必要的。待到MP3没电、纸质书看完，而又有充裕的空闲时间感到难熬的时候，你就会如饥似渴地享受你的电子精神食粮了。

■北京 龙猫

iSilo

□平台：Palm □版本：4.32 □大小：744kB
□下载：http://www.isilo.com

iSilo是Palm平台上最老牌的文本阅读软件之一，除了支持.txt、.doc、PDB和PRC等文件格式外，还增加了HTML网页离线浏览功能。它使用特别的转档格式，可将文本文件的大小压缩50%～60%，节省存储空间，并支持书签、文本搜索等功能。在阅读HTML网页时，可显示包括GIF、JPG、BMP图档、连结、浏览历史记录、随意跳至任一页等。在阅读时，iSilo可显示阅读百分比，并可自动从上次关闭的位置打开文档；同时支持文本超链接功能，随时可以跳转到指定的文章段落。

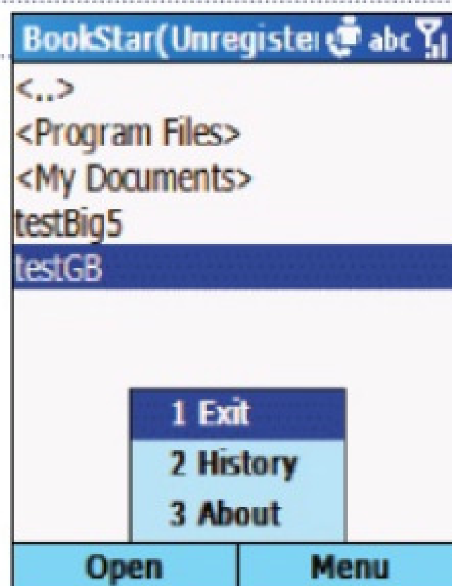




主要特性：界面一目了然，功能设计十分人性化；支持HTML网页离线浏览；支持文档压缩，节省空间。

图书之星（BookStar）

□平台：Smartphone □版本：0.84 □大小：1.3MB
□下载：http://www.chinaos.com



图书之星是Smartphone平台上的一款功能十分强大的电子书阅读软件。它支持多种文件格式和编码，同时也可进行多种图形格式的图像浏览；支持TXT、GB、HTML等常用文件格式，以及BMP、ICO、GIF、JPG、PCX、TGA、PNG等多种图形格式。此外，还支持CHM和PDF文件格式，并可直接读取ZIP压缩文件中的内容，可进行ZIP文件加密等操作。阅读时还可任意改变字体大小、类型、颜色，可任意改变背景色，支持任意设置屏幕边距、字间距、行间距并支持屏幕随意翻转、自动翻页及全屏显示等功能。

主要特性：功能强大，支持多种文本和图形格式，并可直接读取ZIP文件；对阅读界面有很强的调节能力，几乎可以自定义成任何想要的形式；支持全文搜索、书签和备注功能，并支持单手操作，方便用户使用。

Haali Reader

□平台：PPC □版本：2.0 build 257 □大小：785kB
□下载：http://www.freewareppc.com/docs/haalireader.shtml

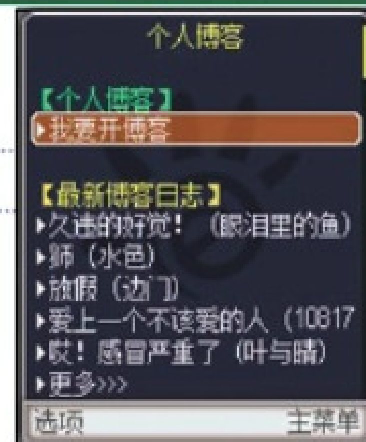
PPC上的文本阅读软件很多，但大多功能繁多，体积庞大。Haali Reader则在实现相对完善功能的情况下，体积仅为785kB，节省了PPC上宝贵的存储空间。它还是一款免费软件，并提供了源代码可供爱好者对其进行修改和完善；支持纯文本文件、JPG、PNG图形和XML格式的文件，并可直接读取Palm上的PDB和PRC文件。它同样支持ZIP文件格式，并可内嵌字典；支持分栏显示和多种编码格式（阅读简体中文文本时需在文件格式中选择GBK编码），支持全屏、横屏观看，支持自动滚屏，并可随时改换字体、字号和颜色等设置。



主要特性：体积小、功能强，而且是免费开源软件；字体平滑美观，支持多种显示方式；可直接读取Palm格式文件。

百阅视听（Byread）

□平台：Symbian □版本：3.7 □大小：207kB
□下载：http://www.byread.com/player/player.htm



百阅视听并非是款单纯的文本阅读软件，而是S60平台上一款集书刊、博客、论坛、相册、下载等功能为一体的手机综合应用软件。它分为S60第1版、第2版、第3版以及Java版4种版本，无论各种版本的S60手机还是支持Java的普通手机均可使用。软件启动后，用户既可通过Wap从网上书城中选择自己想要阅读的书目，也可离线阅读BRM、UMD和TXT格式的文件。此外，还具有可直接访问百阅视听网站提供的博客、论坛、资讯及影音文件下载等功能，大大增强了手机的扩展能力。百阅视听网站上所有的资源均免费提供，用户只需支付GPRS流量费用即可。

主要特性：除了文本阅读外，还是一个优秀的网络综合内容客户端；支持多种手机平台；内容繁多且免费提供，用户只需支付GPRS费用。

掌上书院

□平台：Linux平台 □版本：Java版本2.0 □大小：54kB
□下载：http://download.zol.com.cn/link/11/105480.shtml

其实掌上书院Java版并非专为Linux平台设计，而是可在所有支持Java MIDP2手机上使用的。除了支持常见的文本格式外，掌上书院网站上也提供了电子书制作工具，用户可将自己喜欢的书目转换成掌上书院支持的格式便可进行阅读。此外，掌上书院网站提供了大量电子书供读者下载或在线阅读，不过其中一部分内容是收费的。掌上书院支持全屏幕阅读、书签、续看及自动滚屏功能，并可自定义字体大小、颜色和背景色，还可对用户藏书进行在线同步。对于带有手写功能的机型，掌上书院Java版还提供了对手写笔的支持，使用户操作更加便利。



主要特性：支持多种手机平台，非智能手机也可使用；提供专用电子书制作工具，可节省用户开支；Linux等平台下支持手写笔。

编者按：近期读者朋友们投稿时，不给出准确的稿费邮寄地址的情况有所增加。请大家注意在投稿时，给出自己的真实姓名（文章刊登时可署笔名）、地址、邮政编码及E-mail等信息。

本期推荐文章

格式化U盘另类法

甘肃 点击天下

不能被格式化是U盘最常见的故障之一，一般表现为U盘能够被系统识别，但在试图打开时却报错，提示设备尚未格式化，却又始终无法成功格式化　　　　　。出现这一故障后，使用Windows和厂家自带的程序进行格式化都会失败，而且与选用

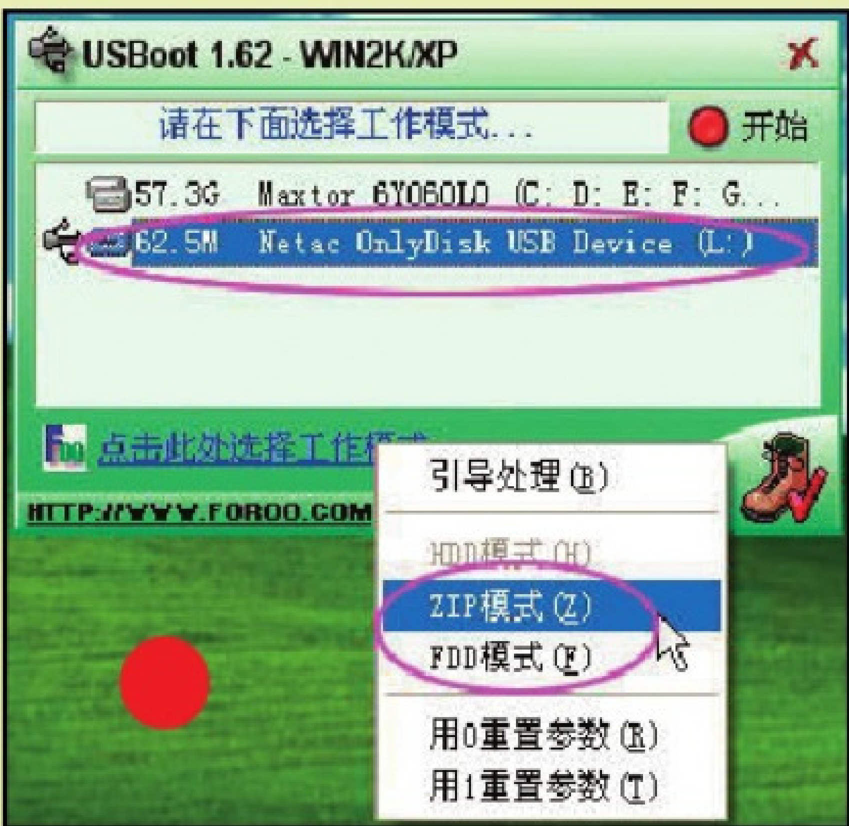


FAT还是FAT32基本无关。能被系统识别，表明U盘的接口线路和时钟电路工作正常，那么此故障便属于“软故障”，一般与硬件损坏无关。本文介绍的是两种另类修复方法。之所以称之为另类，是因为该方法的初衷并非用作U盘修复，所用的软件也不是专为U盘修复而准备的。但令人惊奇的是，这两种方法都能起到奇妙的U盘修复效果。

所用软件为USBoot（下载



地址：http://www.newhua.com/soft/34696.htm），解压后无需安装即可运行，界面　　　　　所示。插入U盘后可以看到其详细信息能被



USBoot所识别。

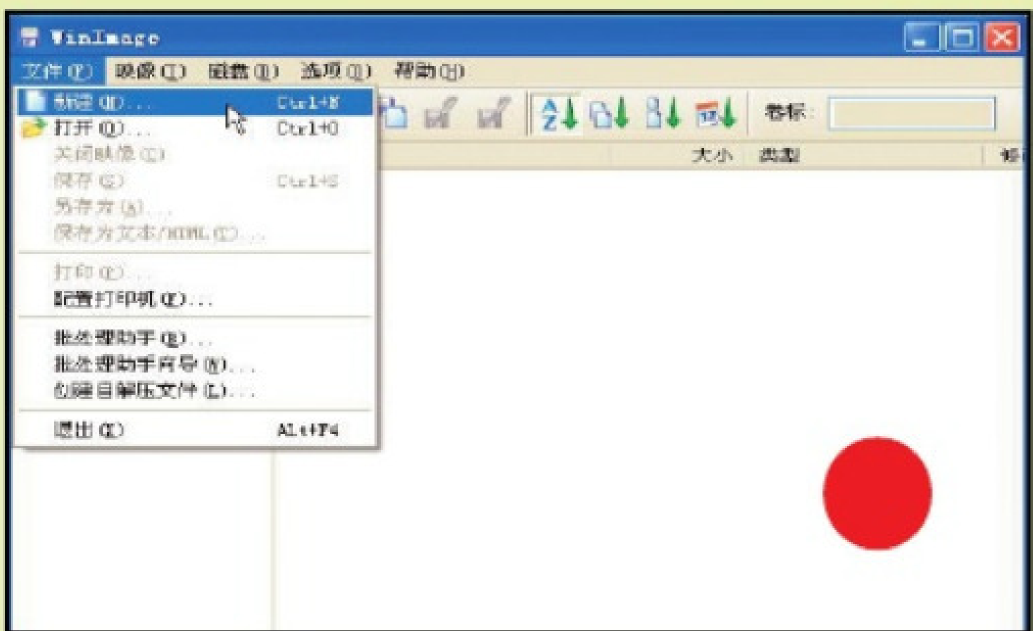
　　　　选中U盘盘符并点击“点击此处选择工作模式”，在下拉菜单中选择“ZIP模式”或者“FDD模式”　　　。注意，如果选择“HDD模式”，在修复后U盘会被系统识别为不可移动硬盘。

　　　　点击右上角的“开始”按钮，此时会弹出格式化警告对话框，点击“是”开始格式化。此时令人惊讶的一幕出现了：在Windows中始终无法进行的格式化工作在此会进行得非常顺利，整个过程仅用时几秒。

　　　　格式化完成后会提示重新插拔U盘，一定要按照提示完成这两个步骤，否则会功亏一篑。再次插入U盘后，软件会为格式化后的U盘写入启动数据。现在这张U盘不仅被成功修复，而且具备了Windows启动功能　　　　。

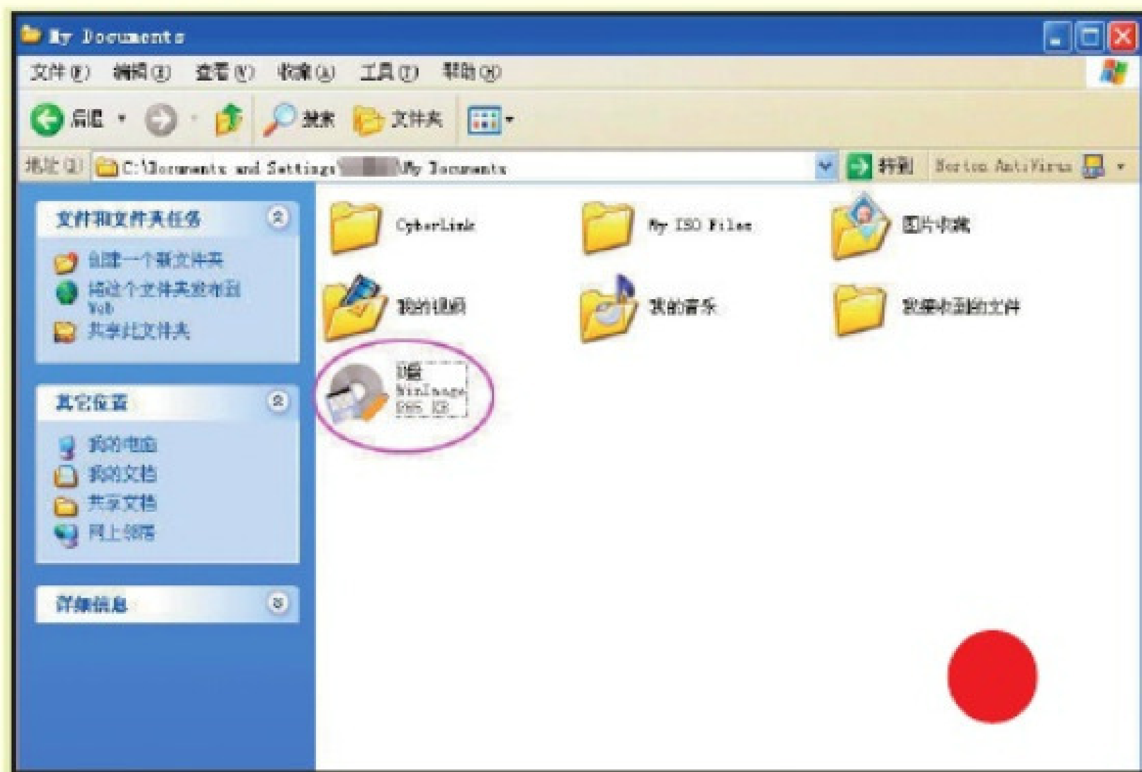


所用软件为WinImage（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/32550.htm），其作用与大名鼎鼎的Ghost类似，可将文件或是文件夹以及硬盘分区制作成Image文件格式，然后完整复制到另一硬盘上。我们可利用这一映像制作特征来达到修复U盘的目的，但与用USBoot相比，过程略为复杂些。

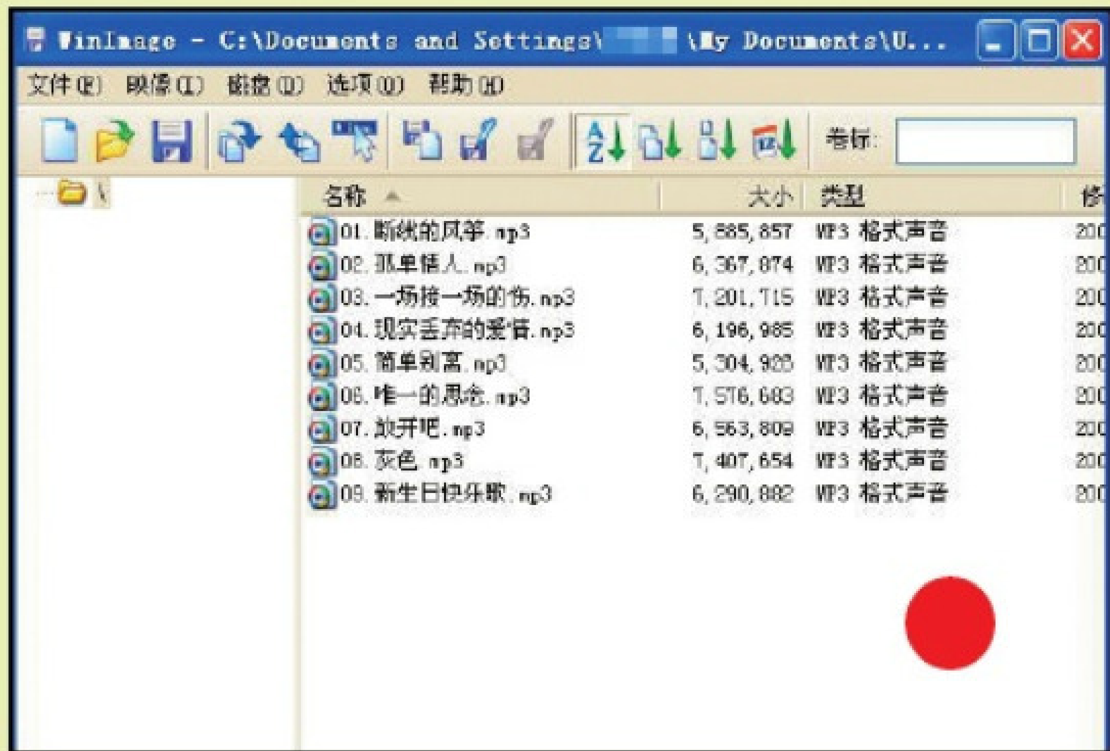


　　　：在WinImage主界面中点击“文件”按钮，选择“新建”　　　　　，创建一个新映像文件。在弹出的对话框中勾选“选择自定义映像格式”，点击“确定”按钮。

　　　：在“编辑FAT镜像大小”对话框中注意两个选项：一是“文件系统”，可选择



“FAT12/16”和“FAT32”。许多用户错误地认为U盘只能采用FAT16格式，其实目前许多U盘都已能支持FAT32。二是需要准确填写“扇区总数”。本例中我们使用的故障U盘为64MB，其扇区数约为64 000 000/512=125 000，因此在框中填入“125000”。填好后可参照下行的“总计映像大小”值，检查数据是否正确，确认无误后点击“确定”。保存后



我们可看到在目标文件夹中已生成了一个映像文件 。

选择“映像→加入”按钮，往生成的映像文件里加入任意内容，直到将U盘的容量填满为止 。

将填满内容的映像文件写入U盘，不过此时我们需要用到另外一个工具——“PhysdiskWrite.exe”（命令行下的工具，可在网上下载）。先把软件和制作的镜像拷贝到同一文件夹下，然后进入命令行状态，输入“PhysdiskWrite 123.img（123.img为所制作的镜像文件名）。回车后会显示将映像写入哪个物理磁盘的提示，其中显示的“0”表示本机硬盘，“1”为U盘。本例中我们输入“1”，表示将映像写入U盘，然后“回车”并再次输入“Y”确认，映像会在眨眼间完成写入。

映像写入完成后，插拔一次U盘，然后将里面的内容逐一删除，此时U盘便可正常使用了。

让千千静听也能卡拉 OK

四川 月洁

“千千静听”播放器的一大特色就是具有强大的歌词搜索和歌词秀功能，播放时，歌词会随着歌曲的播放而同步显示，并且其字体大小、颜色等都可按照自己的喜好进行设置。如果在“歌词秀”的参数设置中勾选了“卡拉OK方式显示当前歌词”项，歌词还会类似卡拉OK那样随节奏而变色。可惜千千静听本身没有原音消声功能，所以不能直接进行卡拉OK。不过，我们借助一款只有60kB的小插件——DeFX v0.97，就能让千千静听拥有卡拉OK功能。

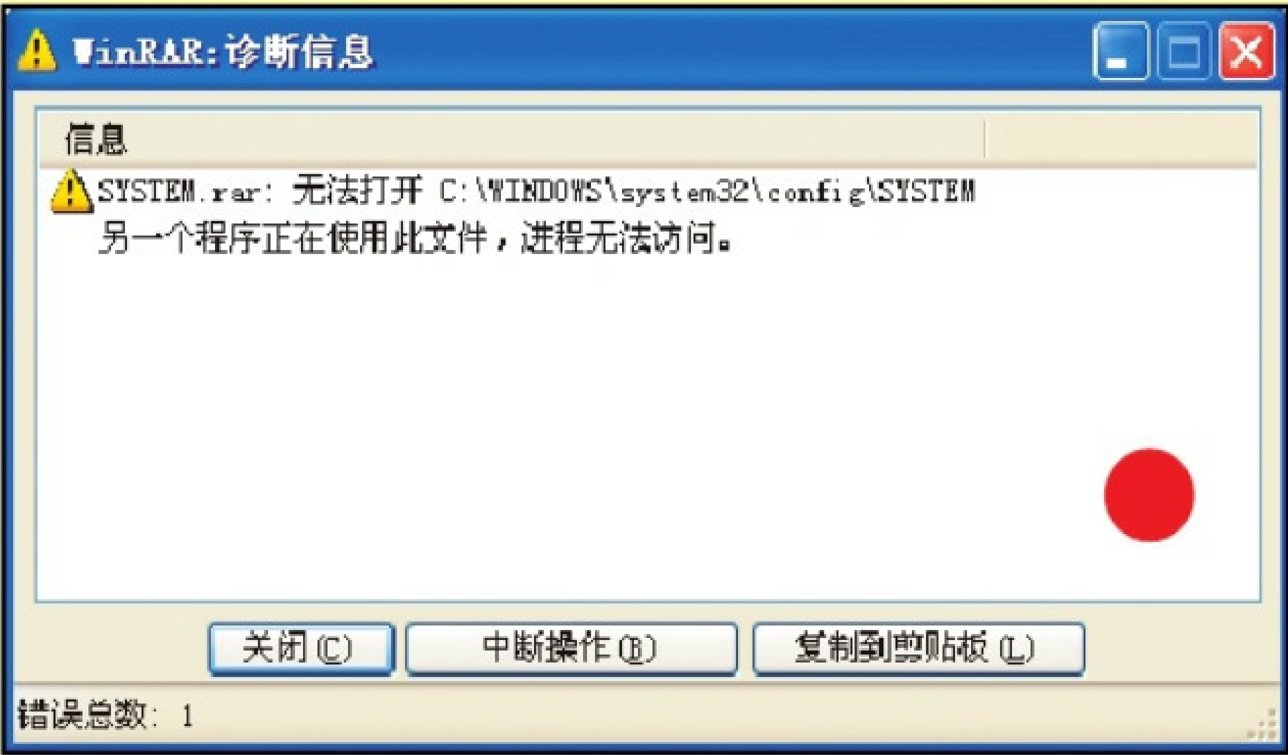


DeFX v0.97（下载地址：http://www1.skycn.com/soft/16260.html）是款原唱消音插件，可以消除歌曲中90%的人声。它原本是Winamp的插件，不过也可直接用于千千静听，只要将其解压缩后的“des_DeFX.dll”文件拖放到“千千静听”安装目录的“Pluging”文件夹下即可。然后启动“千千静听”，点击右键菜单中的“千千选项”，再切换到“音效插件”窗口。在右侧的窗口中列出了所安装的音效插件，只要勾选DeFX v0.97，就算激活了该插件。在弹出的DeFX窗口中点击“卡拉OK”栏的“启用”按钮 ，就会对原唱的人声进行消音处理，跟着处理后的音乐看着歌词就可以唱卡拉OK啦。当然，小插件的效果肯定不如Cool Edit Pro这样的专业软件，需要仔细调节级别、滤波、波段、频宽来实现消除原唱与保持音质之间的平衡，以期达到最佳效果。

让备份操作“畅通无阻”

河南 花的神明

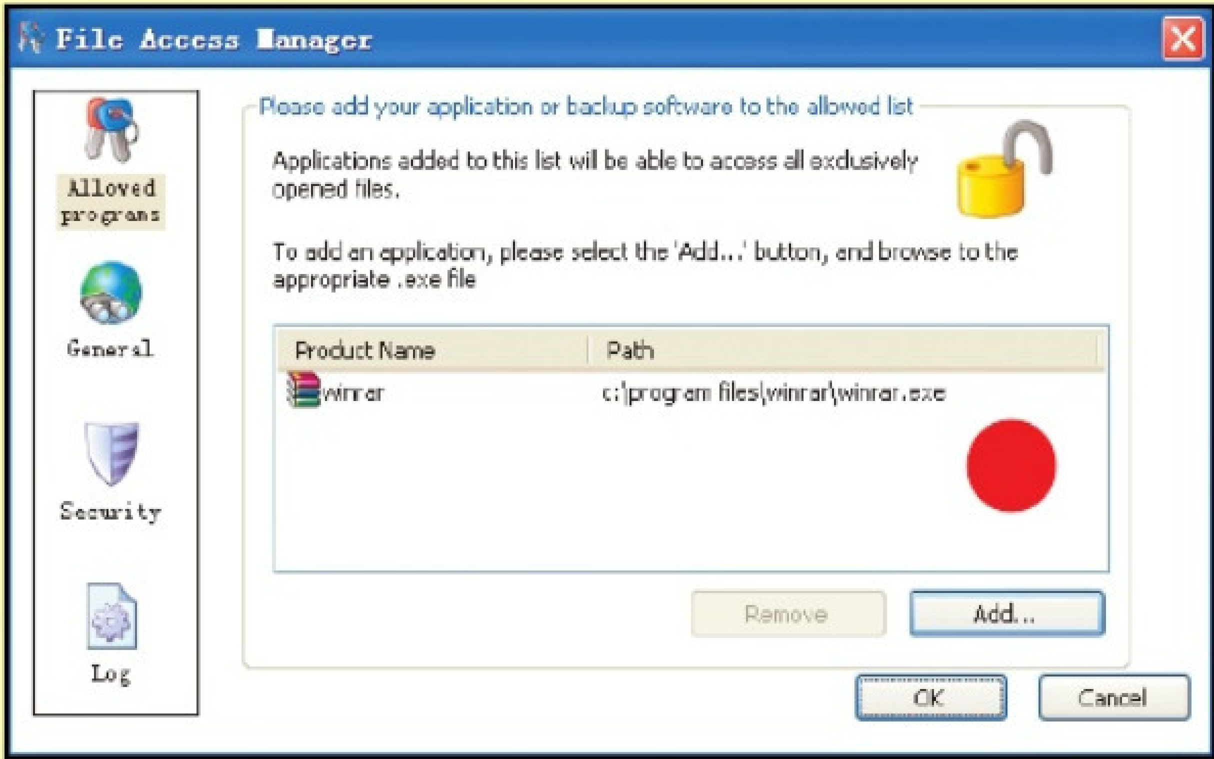
为了防止因为病毒入侵、误操作等原因造成数据丢失的情况发生，最好的办法是使用备份软件及时备份重要数据。例如使用系统自带的备份工具或者第三方的备份程序进行手工或者定时备份等，这样，即使出现了数据丢失的现象，也可迅速恢复所需的文件。但是，在执行备份操作时，对于一些按照独占方式打开的、处于锁定状态的或者正在运行的特殊文件来说，会出现不允许备份的情况；尤其是对于定时自动备份来说，会造成备份意外终止。例如，对于运行中的MS SQL Server、MS ACCESS、ORACLE数据库等文件，MS Exchange（.edb）、Outlook（.pst）、Word、Excel等文件，以及Windows的一些系统文件、用户配置文件、注册表文件等处于执行或者打开状态时，是无法实现备份操作的。再如WinRAR是我们最常用的压缩备份文件，当利用它试图对“c:\windows\system32\config”文件夹（其中存放的是系统正在使用的重要配置文件，包括SECURITY，SYSTEM等）进行备份时，WinRAR就会弹出“诊断信息”窗口 ，提示用户“另一个程序正在使用此文件，进程无法访问”，从而导致WinRAR压缩失败的情况。难道我们对于这些“顽固”的文件真的束手无策了吗？File Access Manager（下载地址：http://www.vwsolutions.



com/releases/File%20Access%20Manager/current/VWSFamWorkstationInstaller.exe。）可以帮助你轻松“搞定”这些难以正常备份的文件，让你的备份操作“畅通无阻”。

File Access Manager安装后自动跟随系统启动，在默认情况下，其提供的文件控制功能处于开启状态。在任务栏的系统托盘中双击File Access Manager图标，打开File Access Manager的配置监控程序。在其主窗口 左侧列表中点击“Allowed programs”项，在右侧窗口中点击“Add”按钮；选择你需要的备份程序（本例中以WinRAR为例进行说明），在其安装目录中选择“winrar.exe”即可，之后将其添加在程序列表中。当然，你可以同时添加任意多个备份程序。对于列表中的备份程序来说，在File Access Manager的帮助下，已经具有了备份上述“顽固”程序的能力。

在窗口左侧列表中点击“General”项，在右侧

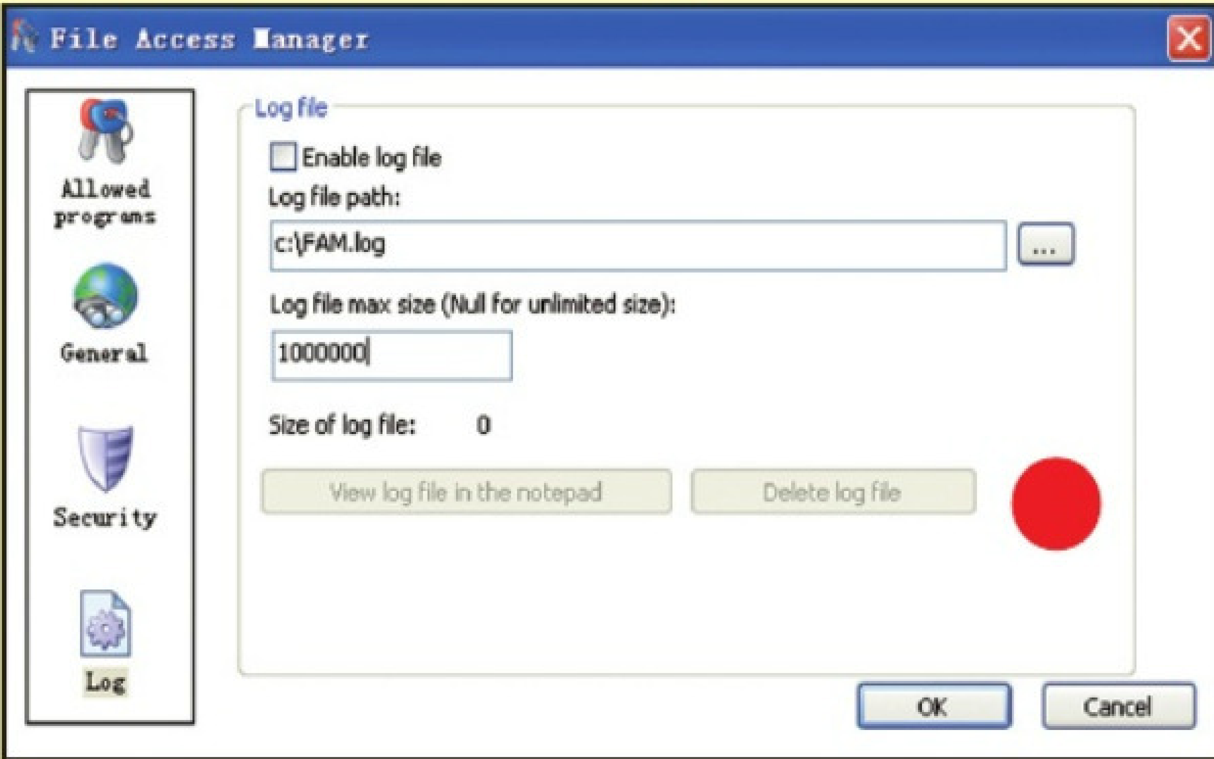


窗口中勾选“Enabled low level write caching”项，表示当备份程序操作上述“顽固”文件时，将使用低级磁盘写缓存功能；勾选第二项，则需在“After X seconds”中设置备份程序的最大等待时间。

在窗口左侧列表中点击“Security”项，在右侧窗口中不勾选“Pause drive when this program closes”项，表示File Access Manager的配置监控程序将自动记忆File Access Manager文件控制功能的启动和暂停状态。这样即使你关闭了本配置程序，当再次执行时，它仍可备份上述“顽固”文件。如果勾选该项的话，File Access Manager文件控制功能将跟随本配置程序启停状态而变化。这样只有本配置程序处于运行状态时，备份程序才能处理上述“顽固”文件。

在窗口左侧列表中点击“Log”项，在右侧窗口中勾选“Enabled log file”项，表示启动日志记录功能，之后指定日志的保存路径和尺寸即可 。

在本例中当配置好File Access Manager后，在“c:\windows\system32\config”文件夹中使用WinRAR备份其中的重要配置文件时，你就会发现WinRAR成功地执行了备份操作。同样，你在File Access Manager配置程序中预设的其它备份程序，也同样可将备份操作“进行到底”了。当你暂时需要停止File Access Manager服务时，在系统托盘中右击其图标，在弹出菜单中点击“Start”项，即可使其变成“Pause”项，表示停止相应的服务；重复点击即可在启动和暂停之间自由切换。P



FLV视频也能转换格式

湖北 尹飞 王剑波

以Youtube、Google Video、土豆网等为代表的视频分享网站提供的视频内容可谓各有千秋，但它们无一例外都使用Flash作为视频播放载体。支撑这些视频网站的技术基础就是——Flash Video（FLV）。

FLV是一种新的流媒体视频格式，它将视频整合到Flash动画中，使用了网页上广泛使用的Flash平台。网站的访问者只要能正常观看Flash动画，自然也能看FLV格式视频，而无需再额外安装其它视频插件；再加之它的出现有效地解决了视频文件导入Flash后导出的SWF文件体积庞大、不能在网络上很好地使用等缺点，其体积、带宽占有都较少，因而受到广大网站的喜爱。

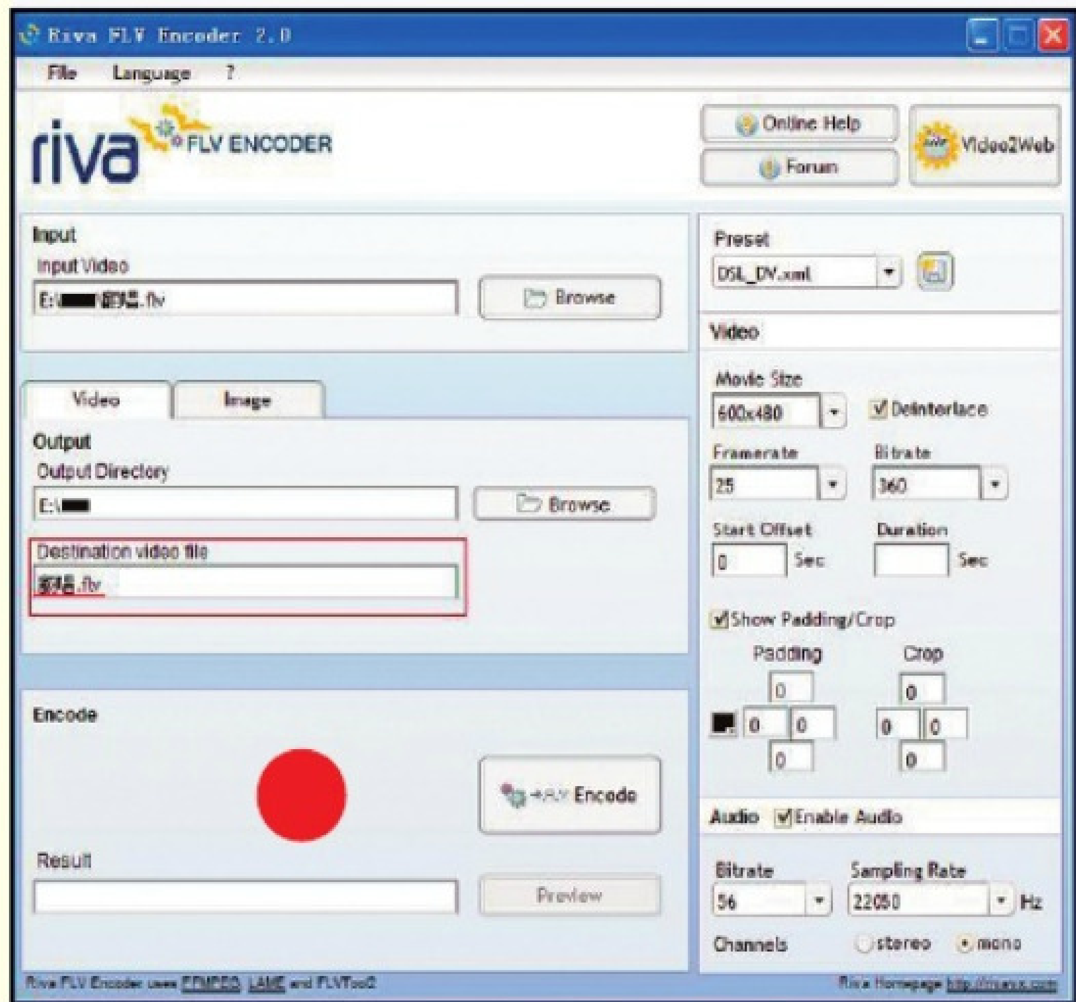
但是FLV格式是不能使用常用的视频、音频编辑软件进行编辑的。有时对于喜爱的视频又想转换格式后以便在移动多媒体设备（如手机、MP4等）上播放或收藏，这时常用的视频、音频编辑软件就满足不了我们的要求了。怎么办呢？由于常用的视频、音频编辑软件都支持如AVI、WMV、WAV、MP3等格式，所以我们只要能将FLV文件转换为这些文件，就可方便地将其转换为我们所需要的格式了。

首先要将我们所要转换的FLV文件下载到本地（下载办法参见《大众软件》2006年第24期《下FLV视频，方法两则》），然后有以下两种转换办法：

Riva FLV enconder 2.0（下载地址：http://www.rivavx.com/index.php?downloads&L=3）不仅可播放FLV文件，还可把FLV文件转换成其他格式。

下载安装后，桌面上会出现两个快捷方式，其中Riva FLV Player是FLV播放器，Riva FLV encoder就是转换器。

启动Riva FLV encoder后，在input下的browse选项里选择需要转换的FLV文件，在output下的browse选项里选择转换后所得到的文件保存路径。需要注意的是在“Destination video file”选项里，程序默认的文件名后缀还是FLV 1· ，记得把后缀改成所要转换的格式。视频文件可以转换成AVI、WMV等，音频文件可以转换成WAV、MP3等，在右侧可以对于一些较详细的参数进行设置。设置好后点击FLV encoder按钮即开始进行格式转换，转换完毕后就可以在前面所指定的路径下得到自己想要的格式视频、音频了。转换的速度和质量都还不错，只是转换时不能显示进度信息使人有些着急，此外在使用中并没什么其它问题。



有时我们下载的FLV视频经过处理，使用Riva FLV enconder 2.0转换后所得到的文件会没声音或无图像，这时我们就可以使用KMplayer（下载地址：http://dl.pconline.com.cn/html_2/1/124/id=10344&pn=0.html）来进行转换。

首先需要安装FLV解码器（下载地址：http://hometown.aol.ca/sharezonebox/FLV.exe）。安装后我们就可使用KMplayer播放FLV文件了，然后播放需要转换的文件。在播放窗口点右键选择“捕获”→“捕获为视频文件”（快捷键Alt+C），然后选好保存的路径，就可把FLV文件转换成AVI文件了。如果要转换为音频文件，则可在播放窗口点右键选择“捕获”→“捕获音频”（快捷键Alt+A）。





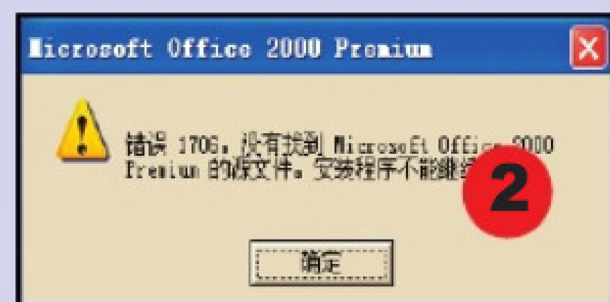
这样，我们就可将FLV文件转换为较常用的文件供我们使用了。当然，我们还可以进一步对于所得到的文件继续进行编辑、转换，直至满足我们的需要。

调解IE和Word的错乱“姻缘”

安徽 屠志成

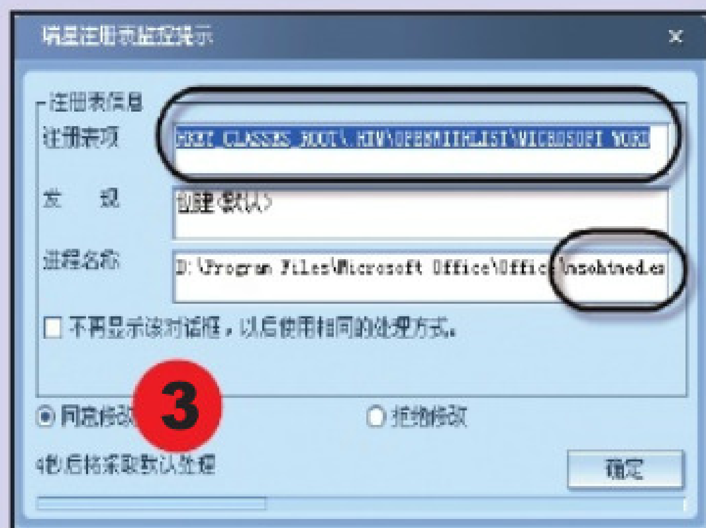
下班时同事硬把我拉到他家，让我给看一下电脑，说IE出了个怪病，一打开就弹出个对话框，按“确定”没反应，按“取消”它还出来；多次“取消”后又出来一个“错误”对话框，再按“确定”才能使用IE。





到他家打开IE一看，果然如此 。从对话框内容很容易看出这是安装MS Office 2000组件的提示，如果有MS Office 2000的安装光盘，放到光驱后按“确定”，安装完成后问题就可解决。笔者当时是空手去的，没有光盘，也就无法这样解决问题，但不能让同事失望，还得想其他办法。

这里笔者有个疑惑，IE启动与MS Office 2000有什么关系？为什么MS Office 2000的组件安装对话框会启动呢？重新打开IE，眼前猛然一亮，在那个对话框出现的同时，瑞星杀毒软件弹出一个注册表监控提示 。从注册表项“HKEY_CLASSES_ROOT\.HTM\OPENWITHLIST\MICROSOFT WORD”和进程名称“msohtmed.exe”可知，IE启动时msohtmed.exe要创建一个新的注册表项，其作用就是让Microsoft Word成为默认的网页编辑器。弄清了这一点，问题也就好解决了。从IE的“工具”菜单中选择“Internet 属性”，在打开的对话框中切换到“程序”选项卡，单击“HTML 编辑器”右边的下拉列表框，选择“记事本”，确定 。重新打开IE，瑞星的提示中注册表项换成了“HKEY_CLASSES_ROOT\.HTM\OPENWITHLIST\记事本”，“确定”后IE顺利打开，再也没有那些烦人的对话框了。



以上只是治标，要治本的话，还是重新安装MS Office 2000为妥。一是在有些时候我们确实需要用Word来打开网页，比如遇到网页禁止复制文本时；二是出现这样的提示说明MS Office 2000安装不完整或者使用中出现了问题，不修复的话可能会在进行其他相关操作时也会出现这样的提示。另外，根据笔者经验，MS Office 2000（包括其他版本）的安装类型还是选择“完全安装”为好。这样在以后使用时无论进行什么操作，都不会因为组件不齐而弹出像上面那样的对话框，特别是在为他人（新手或没有光盘的人）安装时更应如此，免得他们经常遇到要求插入光盘的对话框而不知所措。



巧用“百度硬盘搜索”获取PDF文本

山东 贾培武

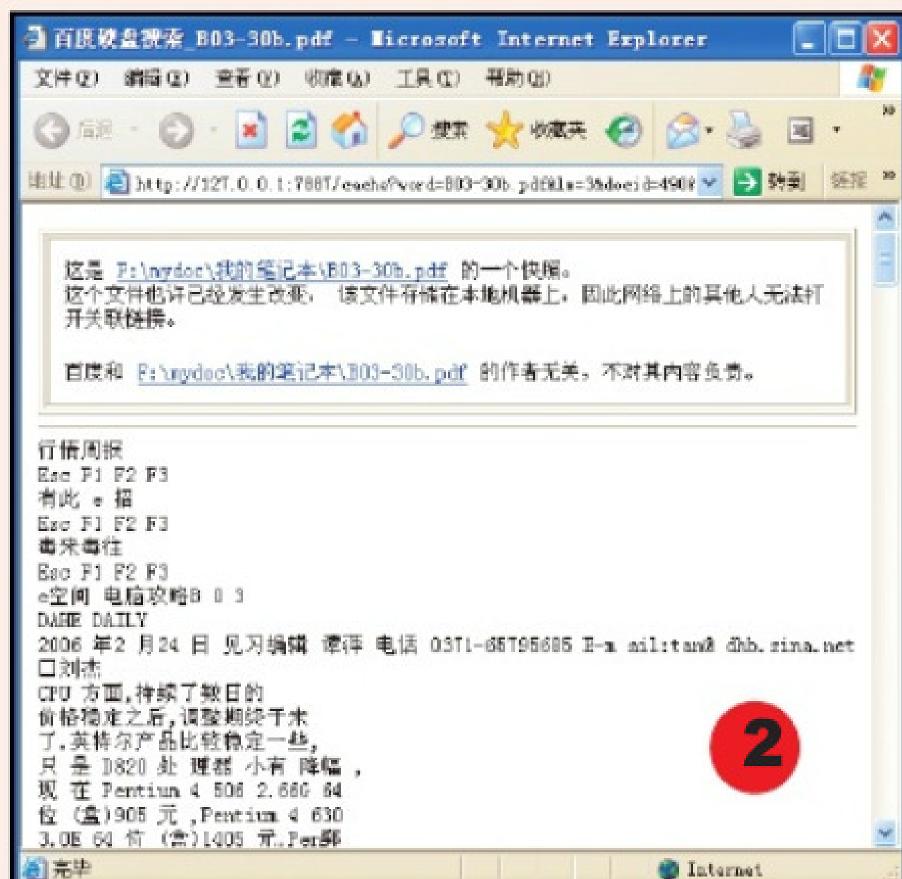
要获取PDF文件中的文字，手边又没合用的工具真的很头疼。其实，借用“百度硬盘搜索”即可胜任这项工作。具体来说，操作如下：

1.启动“百度硬盘搜索”。

2.输入要获取文本的PDF文件名称，最好包括文件的扩展名.pdf，然后单击“硬盘搜索”按钮。

3.在搜索结果页面，单击“快照” 。





现在，屏幕上显示的就是该PDF文件的文字内容 。当然，图片未包括在其中。接下来，只要选择复制、粘贴就可轻松获取PDF文件中的文本了。

注：如果你还没有安装“百度硬盘搜索”，可登录“百度硬盘搜索”网页（http://disk.baidu.com/）下载并安装即可。

巧用PrintScreen键抓取视频画面

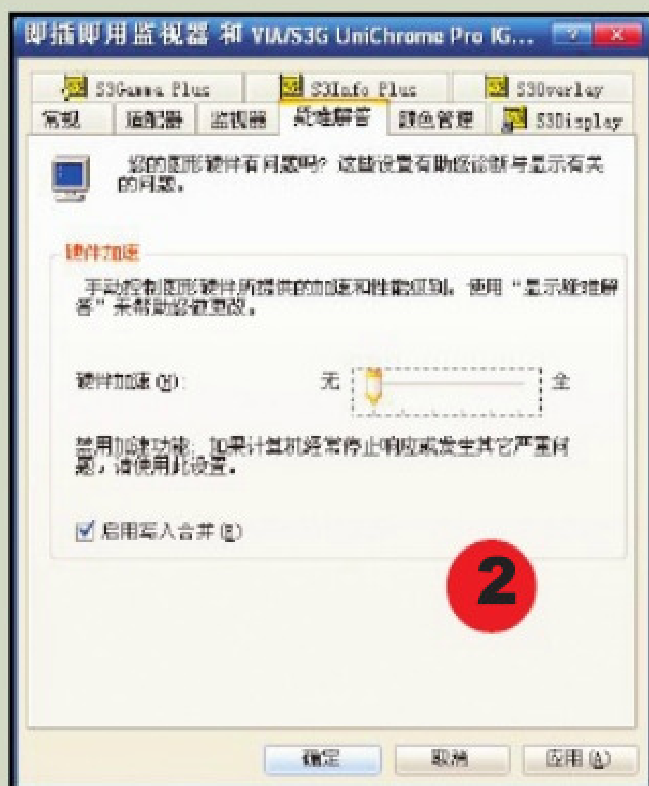
湖北 尹飞

我们知道在播放AVI、ASF、WMV等格式的视频文件时，使用PrintScreen（截屏）键截图是得不到画面的 。在需抓取正在播放的视频画面时，就经常需使用HyperSnap-DX等第三方软件了。但有时我们临时急需抓取视频画面时却发现手头并没抓图软件，那咋办呢？



其实我们可通过禁用显示属性中的硬件加速功能，来达到使用PrintScreen键抓取视频画面的目的。

双击“控制面板”中的“显示”图标，或在桌面空白位置单击右键，选择“属性”，打开显示属性设置窗口。选择“设置”选项卡，并单击窗口中的“高级”按钮，打开高级属性设置窗口。在高级属性设置窗口中选择“疑难解答”选项卡，拖动“硬件加速”滑块至“无”位置上 ，一路单击“确定”退出。





这样我们就可使用视频播放软件比如Media Player Classic来播放我们所需的视频文件，拖拉滑杆至需要截取的画面，按PrintScreen键截取所需的画面。然后打开“开始”→“程序”→“附件”→“画图”，选择“编辑”→“粘贴”或直接使用“Ctrl+V”快捷键，将截取后存储于剪贴板的屏幕截图粘贴到画图程序中；当然，也可使用其它的图像编辑软件。可以看到，视频图像 已被成功截取。虽然由于禁用了硬件加速功能，截取的视频图像质量会有一定程度的下降，但总可起到应急的作用啊。

病毒名称：斯科拉（Worm.Skla.a）



病毒类型：蠕虫病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：该病毒运行后会将自身复制到硬盘各分区的根目录下，同时试图通过优盘、移动硬盘等移动存储设备进行传播；还会修改系统时间为1980年，造成一些国外的杀毒软件无法正常使用。

在任务管理器中找到名称形如“uHhag.exe”“DtzqU.exe”以及“IEXPLORE.exe”的进程，单击鼠标右键，选择“结束进程”。

1.点击“开始”菜单，选择“运行”，输入“regedit.exe”并确定，打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon项，将“Userinit”的值改为“C:\WINDOWS\System32\userinit.exe”。如果是Win2000系统，则改为“C:\WINNT\System32\userinit.exe”。

3.重新启动计算机。

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”；点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后点击“确定”。

2.进入Windows目录（默认为C:\Windows\），将其下名称形如“uHhag.exe”的文件删除。

3.用鼠标右键点击硬盘分区盘符，如C:、D:、E:等，选择“打开”。将其根目录下名称形如“DtzqU.exe”的文件以及名称为“autorun.inf”的文件删除。

由于该病毒会利用系统“光盘自动运行”的功能自身运行，因此建议用户关闭该功能以防范此类病毒。

1.点击“开始”菜单，选择“运行”，输入“regedit.exe”并确定，打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，在右边的窗格中找到“NoDriveTypeAutoRun”，将其值改为“000000ff”。

3.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，在右边的窗格中找到“NoDriveTypeAutoRun”，将其值改为“000000ff”。

我的电脑配置是赛扬D 2.8GHz，1GB DDR400内存，RADEON X550显卡（PCI-E接口）。现在想换块显卡，打算买GeForce 7600 GS。请问这样的搭配有无问题，会不会浪费显卡的性能？

关于CPU和显卡搭配的问题，很多游戏爱好者都十分关心。首先要指出，CPU肯定是整台电脑的核心，显卡强但是CPU弱对游戏性能会有很大影响。从你的具体配置看，如果将显卡升级为GeForce 7600 GS，CPU性能就显得有些弱了。若资金没困难，最好能同时将CPU升级为你主板所能支持的最高档次。否则即使你升级到高端显卡，你的基础平台也不一定能发挥出它的性能，可能会成为大型游戏性能发挥的瓶颈。

其实CPU和显卡无论如何搭配都必须服务于你的应用，不同的游戏应用对应着不同的搭配。如果你喜欢玩的游戏多属于OpenGL类（如DOOM），那么就应参照OpenGL的测试来指导你的升级或攒机计划；如果你是DX游戏（目前主流）的忠实Fans，那么就应参照DX9系列游戏的测试结果。总体来看，OpenGL游戏对显卡的依赖多一些，而DirectX特效的游戏更倚重CPU运算。当然，除了游戏种类，你玩游戏时所采用的分辨率和特效也是很敏感的问题。如果分辨率不高且没开启各种特效，那么配置较低的电脑也能获得流畅效果。

我有部索爱K700C手机，其录下的声音，传到电脑上是AMR文件格式。请问用什么软件播放？能否将其转化为MP3格式？另外这部手机只有30MB左右的内存，请问如何才能存储更多的音乐文件？

一般而言，AMR文件可用Realone、Quicktime等软件播放。但索爱手机录制的AMR文件似乎比较特殊，我试了很多软件都无法正常播放；后来用索爱官方提供的一款“WAV TO AMR”转换软件将其转为WAV文件后就可播放了（当然体积也会增加很多），然后你可用“超级解霸”等软件将WAV文件转为MP3格式。

索爱的很多手机除了支持MP3格式的音频文件外，还支持AAC格式音乐；在音质基本可满足的情况下，体积比MP3小很多。你可用“千千静听”软件将MP3文件转化为ACC。具体使用时要注意首先安装Nero 6的AAC插件，输出格式推荐使用预置中的CBR/Stereo-48kbps或VBR/Stereo-Portable，40～50kbps。这样一首MP3歌曲的平均大小将缩小到1.5MB左右，30MB的空间也能装20首左右，而且音质尚可（在低码率时AAC比MP3格式的音质要好得多），有较大实用价值，可充分发挥K700C这类小内存手机的音乐功能。

我是个从“红白机”就开始玩掌机的游戏爱好者，现有一款PPC掌上电脑，请问用模拟器能玩哪些游戏？另外该掌上电脑是繁体系统，使用时有很多简体中文的软件界面都显示在屏幕外，有的显示还错位。请问该如何解决？

PPC上能用的模拟器有很多。首先你可以用pocket dos来模拟DOS环境，从而可玩一些以前DOS下的经典游戏，诸如“仙剑”“金庸群侠传”等。GBC游戏能用morphgear模拟器来玩，此外还有专门模拟MD游戏的PicoDrive，甚至还有PS模拟器，但效果不是很好。个人感觉最适合在PPC上用模拟器玩的就是SFC游戏了；据我测试，大多数游戏都能兼容。当然用PPC模拟器玩游戏也就是怀怀旧而已，其画面和声音效果都不理想，而且大多数不能保存游戏进程；另外最致命的问题是，PPC上的按键使用方便性无法与专用游戏机相比。

要解决在繁体版本PPC上简体软件显示异常的问题，可用下面方法解决，就是从简体机器上的Windows目录下提取一个名为“sunfon.ac3”的字体文件（大约1890kB），然后拷贝到繁体机的Windows目录下面，这样简体软件显示效果就会好得多。注意，sunfon.ac3是隐藏的ROM文件，需要用第三方的文件管理软件才能拷贝。

[redacted] 终于盼来了微软发布的新版Vista操作系统。我现在的笔记本电脑配置是PⅢ 800、256MB内存、ATI 8MB显卡，不知能否安装？另外，现在很多低档笔记本也公开声称支持Vista，不知是否可信？

Windows Vista对硬件的要求实际上是分几个层次的。首先是所谓Windows Vista Capable级别硬件。拥有Vista Capable认证的PC，只保证其能够安装并使Vista运行；至于性能、最终的用户体验度，则不在其考虑之列。因此，其Vista Capable认证的硬件要求很低，也许这就是目前许多低端PC或笔记本都在宣称可支持Windows Vista的原因。具体说，Windows Vista Capable认证的硬件要求如下：CPU频率至少800MHz，512MB系统内存，GPU支持DirectX 9。从你的笔记本具体配置看，内存和显卡都不符合Vista运行的最低要求；就算能勉强装上，也没实用价值。如果想体验的话，建议将内存升级到512MB以上。第二就是“Vista Premium Ready”级别的硬件。拥有Vista Premium Ready认证的PC，表示它适合安装Home Premium等大多数Windows Vista版本，而且能发挥完整的Vista新功能，包括微软最奢华的Aero Galss界面。Vista Premium Ready的具体硬件要求为：CPU频率>1GHz，RAM>1GB，GPU支持Windows Aero Glass特效。可见Vista最主要是对内存和显卡，尤其是内存的要求较为苛刻，而对CPU性能要求相对宽松些。只要将内存升级到1GB以上，并不追求Aero特效，那么大多数2003年以后配置的机器都能使Vista流畅运行。

因为工作关系，我需对一些不同档次的显卡的游戏性能进行对比测试，打算选择3DMark。请问不同版本的3DMark有什么特点？

3DMark可说是测试显卡游戏性能事实上的标准。具体版本的选择，可根据显卡档次来确定。如果显卡仅支持DirectX 7或8，那么请选择3DMark 2001。它是一个比较成功的版本，引领了当时显卡3D技术的发展潮流，同时又是一款权威性和娱乐性俱佳的测试软件。要注意3DMark 2001的测试成绩较为依赖于CPU性能。3DMark 03支持DirectX 9，但这是一个充满争议的版本；由于“驱动作弊”等问题，该版本被认为失去了测试软件最基本的公证性。目前使用最广的是3Dmark 05，是较为完美的DirectX 9测试软件。但要完成3DMark 05测试的门槛可不低，按照官方说法，其最低测试环境要求为：CPU 2GHz以上主频，内存不低于512MB，显存至少128MB，而显卡必须在硬件上支持DirectX 9.0特效。3DMark 05着重强调Shader部分的重要性，迎合了3D游戏的发展方向。

客座专家 龚胜

问题交流

大屏时代，你准备好了吗？
——大屏平板电视选购指南

■重庆 Arrik

前　言

如果要问家中最主要的娱乐设备是什么，估计90%的人都会回答：电视机。自从上世纪20年代诞生至今，经过无声到有声、黑白到彩色的变迁，电视机在普通家庭中逐渐开始扮演一个不可缺少的家庭“成员”角色。而如今，随着电视节目的极大丰富，高清视频的逐渐普及，数字家庭理念的深入人心，32英寸、40英寸……屏幕尺寸不断攀高，性能不断提升。2007年1月在美国拉斯维加斯举办的CES大展上，甚至已看到了100英寸以上的液晶电视。



不过从眼下来看，普通消费者在选购大屏幕电视时，会不可避免地遇到一些烦恼。目前市场上大屏电视有等离子和液晶两种，究竟该作何选择？什么性能的大屏电视才符合自己的需求？这么多尺寸标准该如何选择？在购买过程中如何辨别产品的优劣？本文将为你全面揭开关于大屏电视的各种谜题，带你走进大屏电视的魅力视野中。

一、量体裁衣——什么样的大屏幕电视适合你

大屏幕电视产品的诞生应该追溯到背投电视时代，不过背投电视由于其性能低下很快被市场淘汰，被性能更优的等离子电视取而代之。而在2006年，大屏液晶电视异军突起，在过去的一年中风头甚至盖过了等离子。现在购买大屏幕电视的用户都不得不面对到底是选液晶还是等离子的困惑，而这二者到底有什么区别呢？下面我们将它们的技术参数作简单的对比。

从面板了解液晶电视

对于液晶电视来说，液晶面板的类型直接决定了它的绝大多数性能水平，所以搞清楚某款电视使用什么液晶面板，将是最直接判断其性能优劣的方法。目前市面上销售的液晶电视面板类型主要有这几大类，一般液晶电视说明书上都有标注。对照下表，就能大致看出某款产品究竟处于何种档次。

液晶面板类型

面板类型	技术持有者	可视角度	发色数	售价	优点
MVA	富士通	170度以上	16.7M色	较低	色彩表现好，视角广
PVA	三星	170度以上	16.7M色	普通	对比度高，响应时间短
IPS	日立	170度以上	16.7M色	较高	画面质量最好，色彩细腻
TN+film	技术公开	增加转向膜后160度左右	16.2M色	低	成本最低

其实液晶面板的性能参数主要决定于面板厂商的生产线规格，不同的生产线、

下转60页

等离子与液晶电视优劣对比一览

	等离子	液晶	结论
分辨率	虽然少数等离子电视也能达到1024×768或1366×768分辨率，不过主流产品还停留在852×480的基础上	目前市场上销售的液晶电视大多达到1366×768的分辨率，支持1920×1080分辨率的产品也比比皆是	从分辨率来讲选择液晶电视更合适
对比度	主流产品的对比度一般能达到10 000：1	液晶电视普遍只有1500：1，最高也只有6000：1（动态）	虽然实际效果远没有数据差别那么大，但还是等离子电视胜出
亮度	主流产品的亮度已超过1000cd/m²	主流产品的亮度在（450～800）cd/m²	等离子电视的亮度更高，但是高亮度会加剧视觉疲劳产生的速度，过高亮度还会对视力造成一定伤害。一般来说，理想的屏幕亮度应该不高于2200×屏幕高度（注意这里的屏幕高度采用“米”为单位）的平方，同时不低于1800×屏幕高度的平方。另外亮度均匀性也是一项非常重要的指标，对于采用多灯管背光的液晶电视而言，这一点在选购时更要多加留意
发色数	16.7M和1070M色的产品已经过时，目前的主流产品为8600M色，最高的已达到549 000M色	主流产品的发色数大多为16 700万色，个别产品可达到10.7亿色	色彩表现方面等离子电视拥有绝对的优势。但对于一般用户而言，液晶电视16.7M色的表现也可以满足需求
可视角度	主流产品的水平可视角度达170度左右	主流产品的水平可视角度达170度左右	平手
响应时间	自发光的等离子面板与传统CRT一样几乎不受响应时间的影响	主流产品已达到5～8毫秒	在响应时间的较量上，液晶电视和等离子就不在同一数量级了。虽然目前液晶电视的响应时间能控制在8毫秒左右，但是在高速画面的回放效果上还无法和等离子电视相比
寿命	主流产品寿命在6万小时左右，按10小时/天计算可使用近20年，但在较长时间于同一位置显示静止的图像，开关机时屏幕上会隐约出现长时间残影，俗称“屏幕灼伤”或“烧屏”。随着技术的更新，这一问题目前已得到缓解	与等离子电视相差无几，但无屏幕“灼伤”问题	平手
能耗	等离子电视在显示白色画面时能耗最高，42英寸的显示整幅白色画面时的功耗约为300瓦；而在显示其他颜色时并没这样高，因此在实际应用中功耗要更低一些	液晶电视在显示任何颜色时能耗都一样，主流40英寸产品一般会达到260瓦左右	平手
总评	如果你热衷于欣赏高清电影，同时又是一名游戏发烧友，大屏幕电视很多时候都是在配合电脑或游戏机使用，那就应选择液晶电视。而如果普通DVD就能满足你对画面质量的需求，平时也经常收看电视节目的话，画面表现效果更佳的等离子电视显然更符合你的需求		

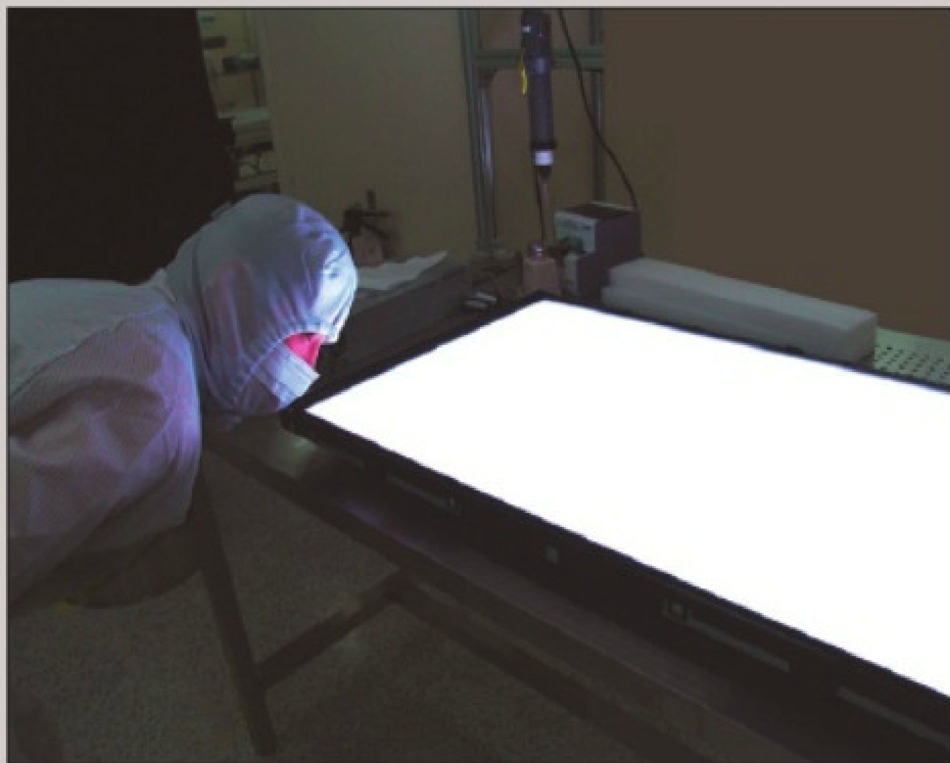
尺寸选择

电视机屏幕尺寸的大小，很大程度上得由使用环境空间的大小来决定。有个比较简单的公式可得出多大尺寸的电视适合你的使用环境：量出平时观看电视画面的最近距离，再除以4或6，就能得出最适合你使用环境的电视屏幕尺寸。如果你打算购买42英寸的电视，最近的观看距离要达到130英寸左右，也就是3.3米（1英寸≈2.5厘米），其他尺寸也依此类推。



电视尺寸的选择取决于你与它的距离

不同的切割方式，都会造成面板性能上的差异。不过这些性能基本上与面板的类型无关；面板类型的不同，主要带来的是可视角度和发色数的不同。


液晶面板生产线

这里就涉及到上面没有讲到的一个技术参数——发色数。上表中标示的发色数16.7M（M即million，百万）和16.2M这两个数量单位，用在显示器数据中，指的是能支持的色彩数。16.7和16.2分别指能支持实现16 700万色和16 200万色（16.7M色就是8b色彩，16.2M色对应6b色彩）。

6b面板最大发色数为26万色（R/G/B各64色），也就是说每个通道上只能显示64（2的6次方＝64）级灰阶，那么我们就称其为6b面板，也就是伪真彩面板。目前中低端机型中所采用的液晶面板基本为TN面板（即伪真彩面板）。

8b面板能实现24b色即16.7M色（R/G/B各256色），也就是说每个色彩通道上能显示256（2的8次方＝256）级灰阶，俗称真彩面板。从纯物理特性上看，6b面板能显示的26万色彩还不到8b面板16.7M色的1%。

VA类和IPS面板都支持16.7M色显示，而TN面板在发色数性能上较低。不过TN类面板虽然在电脑显示器领域应用非常普遍，但在液晶电视上却很少用到。这是因为TN类面板可视角度过小，不利于多人同时观看。不过在部分领域，如新兴的小尺寸卧室电视、浴室电视等产品中TN面板使用比较普及，因为能非常有效地降低成本。IPS面板同样应用得较少，则是因为其造价成本太高，目前在大屏幕液晶电视中，应用最多的还是VA类面板。


平板电视为家居生活注入科技元素

由于液晶面板生产厂商众多，生产线也时常更新，所以在此列举各面板厂商正处于几代生产线，切割什么样规格的产品太占篇幅，也没有太多现实意义。不过如果你看中了某款液晶电视，则最好知道该款产品所使用的面板型号；在面板生产厂商的网站上简单地查询一下，就能很容易知道它包括分辨率、对比度等性能数据。只要有这些数据，不管奸商再怎么“忽悠”都是枉然。

二、见招拆招——拨开宣传迷雾

我们在大屏幕电视的各种宣传资料和介绍中，往往会看到一堆“分辨率1920×1080”“对比度10 000：1”“发色数8b”等之类的数据。对于很多消费者来说，面对这些不知道具体含义的数字完全如坠云里雾中，而销售人员又往往会对这些数据大肆渲染。其实原本不怎么样的性能，经过这一番“专业”的吹捧就立马身价倍增，用户也就因此落入商家的圈套之中。所以，在购买大屏幕电视之前，对于这些性能参数的含义应该了然于胸。

奸商出招：42变39，屏幕尺寸缩水

出现概率：★★　忽悠成功率：★★★★　破解难度：★

目前已有很多类似的案例发生。大胆的奸商利用部分用户对屏幕尺寸的定义含混不清，夸大标称尺寸，甚至还曾传出某品牌电视缩水3英寸之多。奸商之大胆已到了匪夷所思的地步。

VS

拆招：软尺测量法

屏幕尺寸这一概念最好理解，简单说就是电视的大小，以英寸为单位，所标注的数据是指电视屏幕对角线的长度。其实要破解这个陷阱的方法也简单不过，不管是什么类型的产品，只要用户带尺子上阵亲自测量则立辨真伪。测量应该选用量衣所用的软尺，测量时应尽量小心，避免刮伤电视屏幕。



尺寸大小一直是所有人关注的焦点

自报家门

等离子电视

等离子电视采用PDP（Plasma Display Panel）作为屏幕。它是在两张超薄的玻璃板之间注入混合气体，并施加电压利用荧光粉发光成像的设备，属于自发光显示技术，不需要背景光源。因此没有液晶电视的可视角度和亮度均匀性问题，而且实现了较高亮度和对比度，色彩和响应速度也超过液晶电视。

液晶电视

液晶电视与液晶显示器一样采用液晶面板作为屏幕。液晶分子在电场的作用下改变角度，通过对光线的不同遮挡程度实现不同的透光度。光线通过色彩层后表现出的就是明暗不同的三原色（红、绿、蓝），然后通过不同比例的三原色组合在表面投射出各种色彩，因此液晶面板需要额外的背景光源。从技术上看液晶面板虽然在亮度、对比度、色彩和响应时间等方面不如等离子面板，但却在分辨率、功耗、几何失真等方面占有优势。



奸商出招：混淆“高清”概念

出现概率：★★★　忽悠成功率：★★★★　破解难度：★★

由于分辨率越高就意味着清晰度越好，同时分辨率也是判断一款电视能否支持“高清”的重要依据之一。如果能搭上高分辨率和“高清”的快车，产品的身价当然会不同，因此有些奸商就会在这上面与用户玩起文字游戏。比如在某些产品的说明书或者宣传单上会打出“支持显示格式1920×1080”的字样，销售人员也会告诉你这款电视能播放高清视频；不明就里的用户就会认为这是一款1080线的产品。不过实际上它的分辨率只有1366×768甚至更低，所谓的“支持显示格式”和分辨率、能播放高清和复合高清标准完全是两码事。在这样所谓的“高清”电视上1080i和1080p的电影确实能播放，但其表现出来的画面质量却与符合“全高清”标准的电视相去甚远。而对于那些对“高清”概念并不清楚的人们，销售人员甚至会直接告诉你480p清晰度的DVD画面质量就是“高清”，以此混淆视听。





拆招：牢记规格标准

面对这类不实宣传的文字游戏，我们首先要明白什么是“高清”的定义，而那些无法从资料上获知真实物理分辨率的产品，也可通过测试来揭穿数字骗局。“高清”最重要的两项指标即“线”和逐行、隔行扫描方式。由于目前的电视绝大多数都采用隔行扫描方式，所以这个技术指标逐渐被淡化，而电视的分辨率其实就直接标明了它是多少“线”，这样就决定了分辨率参数的重要意义。通常在分辨率指标中看到的如1920×1080、852×480，其第二个数据就是指垂直分辨率，也就是“线”。只有当这个数字达到或者超过“高清”标准所要求的大小时，这款电视才能完美支持“高清”。如852×480，“480线”的逐行扫描电视，就只能支持普通DVD的清晰度；分辨率为1366×768的逐行扫描电视可以支持720p高清，但是不能支持1080i和1080p高清；而分辨率为1920×1080（即俗称的全高清）的逐行扫描电视，则对所有的高清视频都能“通吃”。



PS3游戏机提供高清画质

另外，由于液晶电视只有在它的最佳分辨率下，所显示的画面质量才是最好的。所以可以将电视与电脑连接，分别调到不同的分辨率下观察显示效果，观察哪个分辨率下所呈现的图像效果最好，这样就能找出它真正的物理分辨率，是否“高清”也就非常清楚了。



奸商出招：样机摆放学问多

出现概率：★★★★　忽悠成功率：★★★★

破解难度：★★

对比度性能，单从数据上也很难看出端倪，普通用户是很难准确定义的；只有当几款不同规格的产品在显示对比鲜明的画面时，才能直观地感受到，于是经销商就会在样机的展示上下足功夫。首先，对比度相差较大的产品，一般不会肩并肩地展示；展示现场的灯光布置也暗藏玄机，会引起你的视觉偏差；另外在展示的画面上，商家也偏爱选择那些高亮度、色彩差异不大的影像。





拆招：自带测试DVD

遇到这种情况，你只有通过亲身体验来判断优劣。测试应该选择色彩分明、最好具有动感的画面，对于自己看中的几款产品，应该放在一起同时测试，相互对比。建议用户最好带上自己比较熟悉的，画面表现出色的DVD或者彩色样张实地考察。在这样的测试环境下，你对于对比度参数上的差别就会恍然大悟。



对比度测试

720p、1080i和1080p用通常所说的“线”来描述，即1080i和1080p格式每帧图像有1080条扫描线，720p每帧图像有720条扫描线；而普通模拟电视的清晰度为480i，逐行扫描DVD的清晰度为480p，单从数据上就可证明高清标准所显示的画面质量是远胜于它们的。另外从上表中可以看出，清晰度规格的最后尾数有“i”和“p”的区别，表示扫描方式的不同：“i”表示隔行扫描，“p”表示逐行扫描。逐行扫描所显示的效果要高于隔行扫描，所以尽管1080i比720p的分辨率高，但是画面质量并不会明显高于720pFull HD。

高清标准一览

格式	垂直扫描线	可见垂直扫描线	屏幕比例	分辨率	扫描模式	行频
720p	750	720	16：9	1280×720	逐行/60Hz	45kHz
1080i	1125	1080	16：9	1920×1080	隔行/60Hz	33.75kHz
1080p	1125	1080	16：9	1920×1080	逐行	67kHz

注：1280X720（16:9）为达到“高清”的最低分辨率要求，诸如1024X768等均无法达标

对比度一般理解为最亮与最暗的亮度比值。例如我们测量某一液晶屏幕的白色亮度为250cd/m²，黑色亮度为0.5cd/m²，则通过公式：白色÷黑色＝对比度，可得出该显示器的最大对比度为500：1。依此类推，如果黑色越“黑”，白色越“白”，则对比度越高，反之则越低。因此，对比度的高低直接影响到画面的层次感表现。一般来说，对比度越高，所显示的图像就越清晰，色彩也越鲜明；反之，对比度低，会使显示的画面如同蒙上灰尘一样。因为对比度的提高可令画面的反差效果增强，从而体现层次感，视觉效果上会表现出较强的立体感。在一些黑白反差较大的文本显示、图片显示以及黑白照片显示等方面，高对比度产品在黑白反差、清晰度等方面都具有优势。



奸商出招：夸大可视角度
出现概率：★★★★ 忽悠成功率：★★★★
破解难度：★★

大的可视角度意味着可以观看电视的范围更宽广，多人一同欣赏节目时可以获得接近一致的画面效果，所以厂商都力求可视角度数据越大越好。虽然现在主流的大屏幕电视可视角度都可以达到170度，完全足以满足日常的需要，但出于种种原因，在这一指标上做文章也是奸商们拉开产品价格和档次的惯用伎俩。

VS



拆招：仔细观察，理智面对

和对比度的判断一样，可视角度的检验也需要用户依靠自己的眼睛。从上下左右不同的方位观察电视画面，在自己可以接受的角度范围内如无明显的偏色、对比度变化即可接受，没有必要刻意追求更高的指标。

可视角度是指用户可从不同的方向清晰地观看屏幕上所有内容的角度。由于提供液晶显示的光源经折射和反射后输出时已有一定的方向性，在超出这一范围观看时就会产生色彩失真现象。

可视角度包括水平可视角度和垂直可视角度两个指标。水平可视角度表示以电视屏幕的垂直法线（即显示器正中间的垂直假想线）为准，在垂直于法线左方或右方一定角度的位置上仍然能正常看见显示图像，这个角度范围就是液晶显示器的水平可视角度；同样，如果以水平法线为准，上下的可视角度就称为垂直可视角度。一般而言，可视角度是以对比度变化为参照标准的。当观察角度加大时，该位置看到的显示图像的对比度会下降；而当角度加大到一定程度，对比度下降到10：1时，这个角度就是该液晶显示器的最大可视角度。

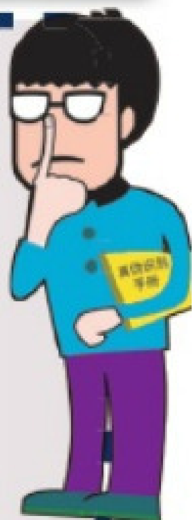

可视角度将影响全家人欣赏节目的效果



奸商出招：虚报响应时间
出现概率：★★★★ 忽悠成功率：★★★★
破解难度：★★★★

这一情况往往发生在选购液晶电视的时候。对于响应时间不达标的产品，奸商在样机展示的时候往往只播放一些静态画面，并大谈色彩、亮度等其他指标（实际上奸商口中的这些指标往往也存在问题），令消费者根本无从体验其真实效果。响应时间指标，指的是电视屏幕上的像素由白变黑再由黑变白转换所需要的时间。常说的25毫秒、16毫秒和8毫秒等数据，就是指的这个响应时间。它对于动态画面的影响特别大，响应时间越短则用户在看动态画面时越不会有尾影拖曳的感觉。对于大尺寸液晶电视而言，响应时间在16毫秒以下是必须的，这样在观看的时候才不会有明显的拖影。不过有些小厂商沿用过时的面板制成产品销售，响应时间就得不到保障了。

VS



拆招：大动态影片播放+软件测试

如果对响应时间指标有所怀疑，你可用播放DVD电影来考核，尤其是场面火爆、节奏较快的电影。此外，也可以通过玩游戏的方法来测试，比如很流行的足球游戏《实况》系列就是很好的选择；还可通过软件测试的方法来得出大致的响应时间数据，我们将在后面的篇幅中为大家介绍。



奸商出招：数字接口用处不大
出现概率：★★★★ 忽悠成功率：★★★★ 破解难度：★★★★

电视拥有的接口种类和数量，直接影响到将来能和什么设备连接与电视的扩展性，同样非常重要。最常见的AV接口、S接口、色差接口当然是必不可少的；一般来说，大屏幕电视都提供几组这种常用接口。如果想和电脑连接，最好还拥有VGA和DVI接口。还有一种是HDMI接口，是目前唯一一种可以同时传输音频信号和视频信号的接口；使用这种接口将使连接非常简化，减少连线的负担，同时还可提供庞大的数字信号传输所需带宽。这些接口当然也是需要成本的，“抠门”的奸商就会想到让接口也不妨“优化”一下。这种情况在一些二三线品牌产品中最为常见。销售商会告诉你，这些数字接口在日常运用中没太多用处；如果你想连接电脑通过现有的接口同样可以实现，而且少几个接口就少上百元，相当划算。


每个接口都有自己的用途，不能随意“精简”

VS



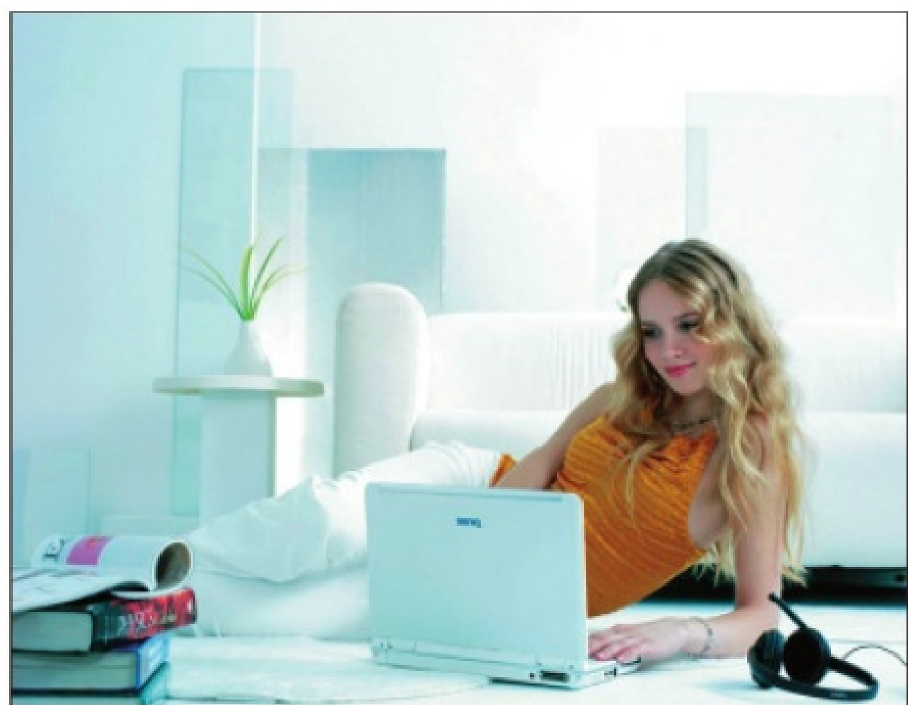
拆招：坚定立场

老实说，相当部分用户可能都会忽视这些接口而让奸商得逞。实际上对于不同的接口连接，显示效果很有可能完全不同。数字接口也会使和电脑的连接不需要再添加其他任何设备，而HDMI则很可能成为将来的主流接口。对于电视机这样的耐用消费品，相信任何一个用户都不希望几年后因为一个小小的接口而轻易更新换代。所以对于接口，应该坚持多多益善的原则。

三、现场测试——带着电脑买电视

终于到了实战购买的阶段，积累了足够的知识，是时候到卖场去“练兵”了。这里我们强烈推荐到卖场挑选大屏幕电视的朋友带上一台笔记本电脑同行，以对自己看中的电视进行全面测试。在这之前，要在笔记本电脑上先要做些准备工作。

1.准备工作



对普通用户而言，带着电脑买电视可能是现阶段最切实可行的手段

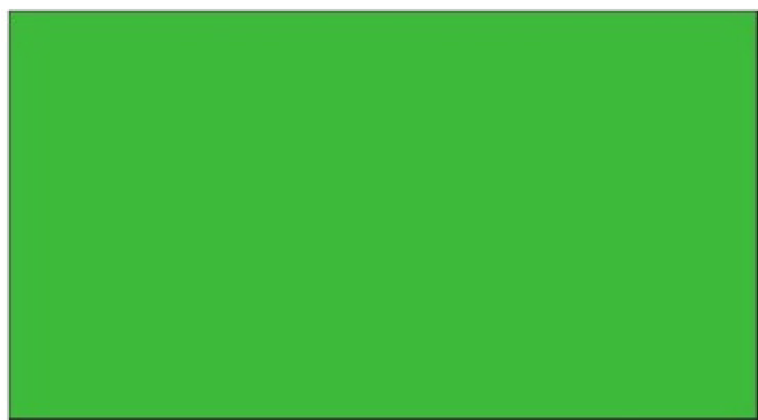
首先，你带去的笔记本电脑配置应该能够流畅地播放720p、1080i和1080p高清视频，具备视频输出接口；硬盘中准备几张1920×1080高分辨率的图片，从网上下载一段1080p的HDTV影片，并安装好相应的播放软件。最后还需安装两个测试软件：TFTTest和LCD-Test。TFTTest是款比较全面的测试软件，除了具备常规的测试功能外，还能非常细微地显示出显示设备灰阶的表现力；LCD-Test则是款单纯用来测试液晶显示器响应时间的软件。二者并用，基本上能对电视的所有性能进行一番完整测试。好了，准备工作完成，出发！

2.现场连接

发现自己中意的产品后，就把带去的笔记本电脑与电视连接进行测试。可以通过笔记本电脑自带的VGA口或DVI口连接，也可通过转接头连接HDMI接口，这样更能保证输出图像的质量。连接完毕后，将分辨率调到该电视的物理分辨率下，就可进行测试了。

3.TFTTest测试

启动软件后，点击第二行第一个按钮进行垂直和水平线的测试。这时靠近屏幕仔细观看，如果能清晰地看到间隔出现的垂直和水平线，则说明该电视能点对点地显示其物理分辨率下的图像，表示电视机的显示效果好。如果看到的间隔线模糊、粗细不均，则有可能是下面几种情况：a.电视并未调整到物理分辨率下；b.该电视存在过扫描；c.该电视在标称物理分辨率下显示效果不佳，会对图像进行压缩或拉伸。其中前两项都可通过软件调节使最终测试结果正常；如果是最后一种情况，则说明该产品存在质量问题，不可选。

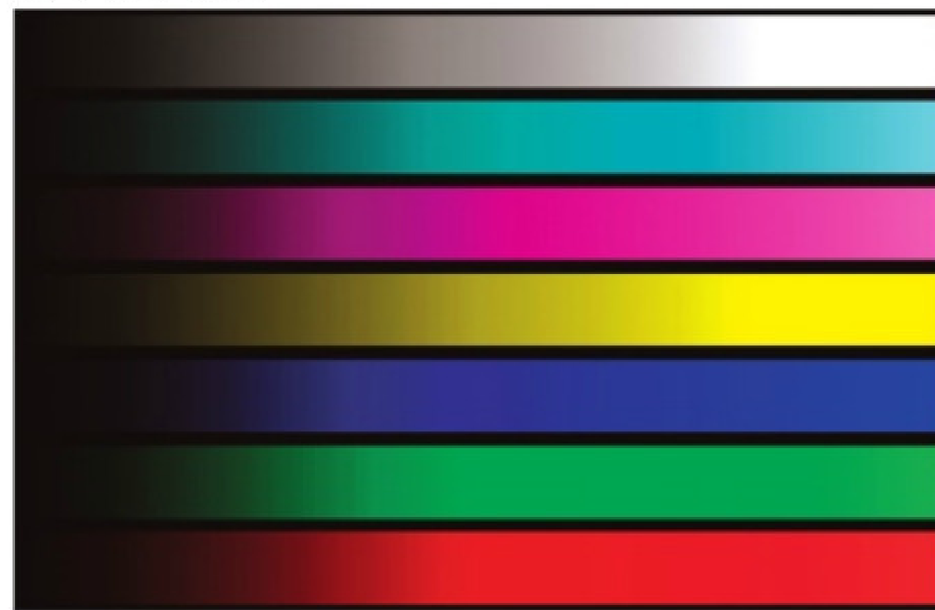


除了色彩表现，这里还要注意是否存在坏点

接下来再测试电视的色彩表现，在TFTTest软件中点击第一行第一个按钮激活它。这个测试是专门用于测试色彩纯度的，可以通过单击鼠标改变颜色。如果应该显示出的纯色画面存在偏色，或者显示为其他颜色，都说明该电视显示颜色不纯。

另外，挑选液晶电视还要注意“点”的问题。液晶显示屏由大量的“点”也就是像素组成，由于制造技术等原因，难免会出现坏点。坏点表现出来可能是一个黑色点，也可能是绿色或红色点；另外，还有可能是经过修复后成为不显眼的灰色。买液晶电视在验机时应该多测试一些单色画面，留意查看有无颜色异常的像素点。比如在纯黑色画面下，亮点会表现得最为明显，纯白画面下暗点则比较明显。TFTTest提供的纯色画面，正好可用于检测屏幕有无“点”的存在。

测试完色彩纯度后还应该看看该电视能否显示出多样的色彩。点击第一行第三个按钮就可以进行该项测试，这时TFTTest将显示出红、蓝、绿3种颜色到纯黑的过渡色。在屏幕上看起来过渡越自然越好。如果出现阶梯式的渐进方块，说明电视机能显示的颜色数较少，达到了人眼能够区别的程度，在播放影片时天空或者一些平滑过渡的画面就会显得不够自然。



色阶测试界面

最后需要用TFTTest测试的，是该电视对灰阶还原的控制能力。在显示比较阴暗的场景时，如果电视的灰阶还原控制能力不好，很可能显示出的画面只有一团漆黑。单击第一行第四个按钮就可进行该项测试。你会看到每格10%～4%为一档的灰阶步进图，主要观察暗端相邻的两个格子之间的区别。如果能看出来，说明屏幕能达到相应步进的灰阶表现。单击鼠标，还可以切换到每格1%的步进图。如果连1%的区别都能看出来，说明屏幕的表现力不错。



灰阶测试界面

LCD-Test测试：LCD-Test是对电视响应时间专项测试的软件，可以测试普通用户用肉眼很难检测到准确数据的这项技术指标。点击“运行”后，先通过键盘的上下键来调整左下角的“响应时间间隔”项，让测试出的“FPS”值与“FPS应该稳定在XXX”值接近（建议当“FPS值保持在333”时进行测

下转66页

过扫描是指电视机为了实现图像满屏显示，把图像延伸到屏幕范围之外，造成图像四周被截去一部分的现象。电脑显示器在设立标准时没有为过扫描提供“空间”，因此显卡输出图像也不考虑四周可能被裁掉一部分的情况。所以，电脑接到电视机上，由于电视机的过扫描原因，往往电脑上输出的图像是不完整的。

主流大屏幕电

看过上面的文章，你是否已经跃跃欲试准备开始大屏幕电视之旅了？下面，给大家推荐几款近期比较热门的等离子电视和液晶电视，仅做抛砖引玉之用。对照下面的产品，也可对上面介绍的内容有更具体的认识。最后祝大家都能挑选到自己满意的大屏幕电视，早日享受到它所带来的视觉盛宴。

等离子电视推荐









1. 日立42PD9900TC

日立42PD9900TC规格一览表	
屏幕尺寸	42英寸
屏幕比例	16：9
分辨率	1280×1080
屏幕对比度	10 000：1
屏幕亮度	1150cd/m²
输入接口	AV接口×2
	S接口×1
	色差接口×3
	HDMI接口×2
输出接口	耳机
	音效输出
质保	2年保修
服务电话	800-858-1061
参考价	16 999元

2. 松下42PV65C

松下42PV65C规格一览表	
屏幕尺寸	42英寸
屏幕比例	16：9
分辨率	1366×768
屏幕对比度	10 000：1
屏幕亮度	1000cd/m²
输入端子	AV端子×4
	S端子×2
	色差端子×2
	HDMI端子×2
输出端子	耳机
	音效输出
质保	3年保修
服务电话	800-810-0781
参考价	13 980元

3. 飞利浦42PF7520Z

飞利浦42PF7520Z规格一览表	
屏幕尺寸	42英寸
屏幕比例	16：9
分辨率	1024×768
屏幕对比度	10 000：1
屏幕亮度	1200cd/m²
输入端子	AV端子×2
	S端子×2
	色差端子×2
	电脑影像端子×1
	HDMI端子×1
输出端子	耳机
	音效输出
质保	1年质保
服务电话	800-820-5055
参考价	16 488元

4. 明基VL3735

明基VL3735规格一览表	
屏幕尺寸	37英寸
屏幕比例	16：9
分辨率	1920×1080
屏幕对比度	1200：1
屏幕亮度	500cd/m²
反应时间	8ms
水平视角	176°
垂直视角	176°
输入端子	AV端子×2
	S端子×2
	色差端子×1
	电脑影像端子×1
输出端子	耳机
	音效输出
质保	2年保修
服务电话	4008-888-911
参考价	9999元

←等离子电视　液晶电视→

视 产 品 推 荐

液晶电视推荐









5.三星LA40R71B

三星LA40R71B规格一览表	
屏幕尺寸	40英寸
屏幕比例	16：9
分辨率	1366×688
屏幕对比度	1200：1
屏幕亮度	800cd/m²
反应时间	8ms
水平视角	178°
垂直视角	178°
输入端子	AV端子×2
	S端子×1
	色差端子×2
	电脑影像端子×2
	HDMI端子×1
输出端子	耳机
	音效输出
质保	1年质保
服务电话	800-810-5858
参考价	12 999元

6.东芝42WL66C

东芝42WL66C规格一览表	
屏幕尺寸	42英寸
屏幕比例	16：9
分辨率	1366×688
屏幕对比度	800：1
屏幕亮度	450cd/m²
反应时间	8ms
水平视角	178°
垂直视角	178°
输入端子	AV端子×2
	S端子×1
	色差端子×2
	电脑影像端子×1
	HDMI端子×2
输出端子	耳机
	音效输出
质保	1年质保
服务电话	800-810-5556
参考价	10 980元

7.优派N4200W

优派N4200W规格一览表	
屏幕尺寸	42英寸
屏幕比例	16：9
分辨率	1366×768
屏幕对比度	1000：1
屏幕亮度	500cd/m²
反应时间	8ms
水平视角	176°
垂直视角	176°
输入端子	AV端子×2
	S端子×1
	色差端子×2
	电脑影像端子×1
	HDMI端子×2
输出端子	耳机
	音效输出
质保	3年保修
服务电话	800-820-3870
参考价	14 500元

8.海尔L40A9-AK

海尔L40A9-AK规格一览表	
屏幕尺寸	40英寸
屏幕比例	16：9
分辨率	1366×768
屏幕对比度	1200：1
屏幕亮度	500cd/m²
反应时间	8ms
水平视角	178°
垂直视角	178°
输入端子	AV端子×1
	S端子×1
	色差端子×1
	电脑影像端子×1
	USB×4
输出端子	耳机
	音效输出
质保	主要部件3年包修
服务电话	800-810-9999
参考价	9990元

注：以上 产品参数与价格均为厂家标准，仅供参考

试），且显示稳定。这时，注意观察屏幕中那条一直在运动的竖条。按键盘上的左右键，会看到竖条后面“拖”着一条细线，左右键会改变该细线离竖条的距离。现在，调整细线与竖条的距离，使细线可以非常清晰地显示出来。这时，左下角“响应时间测量条”所显示的数字，就是测量得出的屏幕响应时间。需要注意的是，这个检测得出的数据并不十分准确，只能作为参考标准；不过在对几款产品进行对比时则很直观。

图片、影像测试：进行完软件部分的测试，现在打开电脑中存储的符合电视物理分辨率的图片，以100%比例显示，看看图片的效果是否能令你满意。最后，再播放一下HDTV高清视频，看看画面的综合表现，特别是动态画面的效果如何。参数测试只是一个方面，最直观的视觉效果才是最主要的。如果上面这些测试都通过的话，并且在色彩、清晰度上都有很好的表现，那这台电视至少从性能上来看算是款非常不错的产品。

其他：选购家电类产品时，第一印象同样是非常重要的。一款设计精美的电视既能让人觉得赏心悦目，还可作为现代家居的精美装饰品。而这第一印象也不仅仅是指外形上的美观，还应该考虑到轻薄、壁挂、支架功能、与家中环境的和谐等多方面因素。小部分电视还提供一些附加功能，如有的带有USB接口，可以直接连接MP3、DV、DC等设备，以播放其中的内容；有的还带有硬盘，可供节目录制……在验机时这些功能都需一一测试。

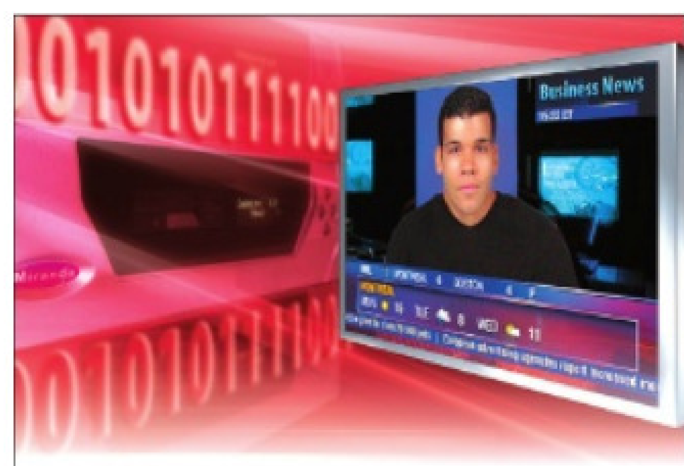

用LCD-Test测试响应时间

四、大电视的小烦恼：写在购买之后

关于大屏幕电视带来的美妙娱乐享受不用再过多描述，相信诸位都能想象到；不过从当前的应用和购买实际情况来看，还有些小烦恼需要面对。

1.宽屏的尴尬

大屏幕电视大多是16：9的宽屏屏幕尺寸比例，对于看原本就是宽屏比例的DVD电影来说是再好不过；不过对于普通电视节目来说，就并那么完美了。目前电视台播放的电视节目大多还是以模拟信号为主，画面比例也是传统的4：3，在宽屏比例的电视上播放，为了填满电视画面，不得不采取拉伸的方式，强行将4：3比例画面填充到16：9的框架中。也就是说，用这类电视机收看普通电视节目时一切都会被“压扁”，或者在屏幕左右留下大黑边块。另外，虽然PS3等游戏机已开始提供宽屏比例的游戏，但是PC平台上支持宽屏比例的游戏却少之又少，用大屏幕电视玩许多PC游戏也同样会惨遭“压扁”。不过这一状况相信很快就能得到改善，宽屏比例已是大势所趋。数字电视的普及和各种软件开发商对宽屏愈来愈重视，宽屏大屏幕电视现在看来只是略微“超前”，并不是脱离实际无用武之地。只要稍有耐心，不久之后宽屏将不再有“压扁”的烦恼。



2.售后服务问题

大屏幕电视的价格普遍在万元以上，个别甚至达到2万多元，而且短期看来也不可能降价到几千元。相对于目前售价极低的CRT电视来说，的确算是高高在上，对于我们的荷包也着实是个不小的考验。而这样高价的产品目前的售后服务却并不令人满意，不能说是非常大的遗憾，也打击了很多持币观望者的积极性。

俗称为“三包”的规定中，明确规定了电视整机“三包”期为1年，主要部件“三包”期为3年，同时注明了“主要部件”指“显像管、行输出变压器、高频头、集成电路”等。不过这只适用于之前的CRT电视。由于等离子电视和液晶电视尚属新兴产品，因此并没纳入“三包”的产品目录中，这就给生产厂商有了可乘之机，不少品牌只为其等离子和液晶电视提供一年的整机保修。那些在使用了一年之后出现故障的用户发现，原本售价为1万多元的电视，如果不幸屏幕坏了需要更换，维修费用甚至会比同型号电视当前的价格还高；而其他配件的维修费用也同样高得令人咋舌。关于大屏幕电视售后服务的投诉，开始随着用户的增多而逐年递增。

由于这一状况引起了各方的关注，近期关于大屏幕电视售后的尴尬现状也正在逐渐好转。部分厂商开始延长等离子和液晶电视主要部件的保修时间，一些大卖场开始依照“三包”规定进行销售，有些地区也开始实行地方性法规对这类新兴产品的售后进行管理。相信关于大屏幕电视售后的烦恼，不久之后会有可能彻底得到解决。不过在正式法规出台之前，主要的维权还是只能依靠我们自己。



首先在购买的时候应选择口碑好、服务完善的品牌，在本地最好有维修服务网点。对于这种体积庞大的电器，最好应该提供免费安装、24小时免费上门维修等服务。用户应该到有实力的大商场去购买，对于经销商承诺的服务，应该在发票或保修卡上确凿注明。最后要说的是，虽然过保之后的维修费用不菲，但也绝不要去那些散落在各个角落的路边店进行维修。找这些将小问题变为大问题、以次充好、胡乱收费、偷换零部件的“黑售后”无异于羊入虎口。

3.遭遇“陷阱”投诉有方

最后，如果你不幸已遭遇了前面提到的种种奸商忽悠，已掉进了厂商的售后服务陷阱，那也不要以为就铁定是“人为刀俎，我为鱼肉”的悲惨局面而自认倒霉了事，这动辄上万元的投入岂能轻易作罢。

首先要收集好你手中的证据，据理力争，此时购买时发票或者保修卡上的书面承诺就显得非常重要。对于当地经销商和厂商的“赖皮”可以向该企业更高层投诉，与总公司直接联系解决你的问题。如果还不予以解决，你可以先向相关法律专家咨询，进而向当地消费者协会投诉。协商调解未果的话，则可考虑采取法律手段。

市场动态



2007年1月30日，微软最新操作系统Vista的家庭版正式发布，对于整个IT业界冲击巨大。很多品牌电脑厂商纷纷推出了基于Vista操作系统的笔记本电脑和台式机，使电脑行业看到了新的机遇。

笔记本

Vista上市后，华硕、索尼的数款预装新系统的产品很快就出现在市场中。而没有采用Vista系统的联想新品天逸F50也同样引人注目，神舟笔记本电脑则希望通过增加内存容量吸引有意升级至Vista的消费者。据悉华硕将在春节后，将自己的双屏笔记本电脑推向市场。

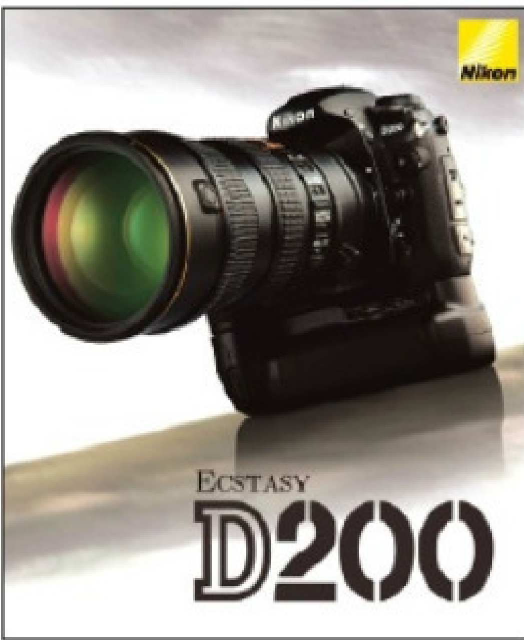
手机

诺基亚仍然保持强劲势头，N93i在近期上市，作为旗舰产品，其价格高达7900元；而另外一款QWERTY键盘的E62也在近期上市，价格更达到了惊人的8850元。作为诺基亚中端主力之一，N72近期明显降价，目前已降到2890元。LG的巧克力系列手机出现了较大降幅，KG90已降到2260元。



数码相机

随着佳能5D及尼康D200多次降价，预示2007年数码单反市场的降价重点将在高端机型。目前中端机型以佳能400D、尼康D80、索尼α100和宾得K10D这几款千万像素机型最引人注目，而尼康D40和宾得K100D则以前所未有的低价，继续冲击高端消费类数码相机的市场。



中关村数码产品参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌	型号	价格
手机	诺基亚	E50/N70/7610/N73/6111/N72/N93/N93i	1990/2750/1950/3690/1790/2890/6150/7900
手机	摩托罗拉	A1200/E680g/L6/V3i/L6g/C119/K1	2610/1989/999/1310/1130/299/2620
手机	索尼爱立信	M608c/K790c/W800c/W958c/Z530c/W700c	2999/2650/2599/5870/1480/2299
手机	三星	D828/D808/D608/D908/X828/D528/E628/C158	2680/2399/2999/3350/2680/2599/1399/598
手机	松下	VS6/MX6	1099/999
手机	NEC	N6305	999
手机	多普达	310/838	2699/6288
手机	LG	KG90/KG248	2260/1299
数码相机	佳能	A640/IXUS850/IXUS900TI/EOS400D(机身)	2450/2800/2900/5200
数码相机	尼康	S9/S10/D40/D80(机身)	1880/2570/4280/6900
数码相机	索尼	T10/T50/α100(单镜头套装)	2100/2450/6400
数码相机	三星	NV3/NV10/S600/S800/S1000	2350/2650/1150/1530/1900
数码相机	奥林巴斯	μ810/μ750/μ1000/FE-130	2260/2600/2760/1180
数码相机	富士	S5600/S9500/F30/z3	1900/3800/2320/1650
数码相机	aigo爱国者	V500/V760/V1000	1050/1450/1990
数码相机	卡西欧	Z60/Z600/Z1000	1480/2140/2450
个人音频播放器	苹果iPod nano 2代	2GB/4GB/8GB	1200/1720/2200
个人音频播放器	苹果iPod video	30GB/60GB	2150/2510
个人音频播放器	三星	YP-T9BZB 1GB/2GB	1399/1599
个人音频播放器	索尼	NW-S203F 1GB/2GB	1099/1399
个人音频播放器	魅族	E3 1GB/miniplayer SP 1GB/2GB	399/620/699
个人音频播放器	艾利和	T107/T109/S10 1GB	799/1049/859
个人音频播放器	爱欧迪	X5 20GB/T2 1GB/U3 512MB/i6 4GB	2090/950/890/1699
个人音频播放器	爱国者	F958 512MB/音效王P892 512MB	499/859
个人音频播放器	昂达	VX939+ 1GB/VX979 1GB/VX979 2GB	299/399/499
存储卡	Kingston	SD 高速 512MB/1GB/2GB	110/180/330
存储卡	Kingston	CF 高速 512MB/1GB/2GB/4GB	105/105/340/730
存储卡	Kingston	TF 512MB/1GB/2GB	95/176/320
存储卡	SanDisk	SD 512MB/1GB/2GB	98/145/190
存储卡	SanDisk	CF 512MB/1GB	140/280
存储卡	索尼	M2 512MB/1GB	270/470
存储卡	索尼	MS Pro Duo 512MB/1GB	170/270
存储卡	奥林巴斯	xD 512MB/1GB	175/300
存储卡	Kingmax	SD 512MB/1GB/2GB	100/145/190
存储卡	Kingmax	CF 512MB/1GB	140/280
存储卡	Kingmax	RS-MMC 512MB/1GB	130/230
存储卡	Kingmax	MiniSD 512MB/1GB	100/180

个人音频播放器

魅族miniPlayer的降价给市场带来的震动尚未完全消退，大部分一线品牌受此影响纷纷下调价格，个人音频播放器市场新一轮的价格大战已正式开始。在产品价格几乎探底的情况下，魅族准备推出8GB版本的miniPlayer和新产品miniCard。

存储卡

由于价格低廉，SD卡需求量依然很大，销量紧随其后的是CF卡。随着单反机型的普及，高速度大容量的CF卡持续降价，目前1GB CF卡的最低价格仅为170元左右。相对而言，记忆棒继续保持稳定的价格，xD卡的价格还是较高。有消息表明，xD卡阵营中的富士将推出支持SD卡的新机型，使xD卡的通用性受到质疑。

CPU

Intel的总体价格呈现下降趋势，而高端的酷睿2 E6XXX系列价格比较稳定；新上市的酷睿2 E4300由于货源较少，价格也被抬得较高，目前报价1420元；此外，市场上仍有大量Socket 478接口的二手P4处理器。AMD处理器价格全面上涨，部分产品涨幅达三四十元甚至更多；而涨幅最大的盒装X2 3800+竟然涨了近100元，现价880元。

内存

DDR2内存价格已明显低于DDR400，且容量越大，差价越明显。大部分DDR2 667 1GB的价格已降至550元左右，宇瞻DDR2 667 1GB降到535元，而同规格笔记本内存的价格也在570元上下。

硬盘

由于缺货严重，硬盘价格在近期出现了大幅上涨，且波动极快，部分产品甚至出现过一天中连涨几次的情况。其中希捷160GB SATA硬盘竟然狂涨了100元，相比而言只有三星硬盘的价格较稳定。

主板

目前最受关注的当属采用ATI 690G芯片组的主板，其整合显卡（RADEON X1250）的性能明显强于NVIDIA的C61芯片组，受到主板厂商和消费者的重视。双敏、七彩虹、昂达、盈通等厂商都推出了599元左右的690G主板，其中双敏的一款产品还提供了HDMI接口，性价比突出。NVIDIA在高端市场动作频频，华硕最近推出一款680i SLi的主板Striker Extreme，配置了一块独立的8声道PCI-E声卡，报价也高达3388元。Intel方面依然以945、946、965为主，VIA在P4M900芯片组之后也没新品推出。

显卡

ATI RADEON X1650 Pro和X1650 XT的降价使其成为市场热点。双敏还别出心裁地推出一款金猪版的X1650 Pro，散热器做成猪状，128MB版报价599元。此外，ATI还将原来的X1950 Pro演化为X1950 GT重装上市，价格仅999元。NVIDIA方面相对平静，近期富彩的表现比较活跃，推出一款采用Geforce 7600 GT PCB的7600 GS，采用原装三星GDDR3 -1.4ns的颗粒组成128MB/128b的显存系统，核心和显存频率为560MHz/1300MHz，频率逼近7600GT而超过公版7600 GS，目前售价为599元。同时富彩推出了新的7900 GS魔龙版显卡，散热器OEM自超频三，散热效率极高而且噪音抑制得也不错，板载8颗现代1.4ns GDDR3显存颗粒组成256MB/256b的显存系统，核心和显存频率已经由标准版的450MHz/1320MHz超频到550MHz/1450MHz，超过24管线的7900 GT，即便如此还留有一定的超频空间，吸引了许多用户的关注；目前其报价为998元。



富彩7900GS魔龙版显卡

中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）

笔记本	宏碁	Aspire3682NWXC(60GB)	4599
	索尼	VGN-FE48C/VGN-SZ42C/VGN-TX56C	11 988/12 988/13 988
	神舟	承运W726E	4999
	华硕	A8Tc A8HT52Tc-DR/A8Jr A8H52Jr-SL	7200/9500
	联想	天逸F50AT5500 W51024080BXW3b	9800
CPU	Core 2 Duo	E6300（散装/盒装）/E4300（盒装）	1360/1500/1420
	Pentium D	820/925（散装/LGA 775）	610/870
	Sempron64（AM2盒）	2800+/3000+/3200+	320/390/435
	Athlon64 X2	3600+/3800+（盒）	730/880
内存	Hynix颗粒散条	DDR400 256MB/512MB	135/240
	金士顿	DDR400 512MB/1GB	280/550
	金士顿	DDR2 533/667 512MB	260/260
	宇瞻	DDR400 512MB	270
	宇瞻	DDR2 667 1GB	535
硬盘	迈拓金钻10代3年盒装	80/160GB	370/430
	西部数据	800BB/800JB/1600JB	350/360/460
	西部数据	2500JB/3200JB	580/750
	希捷酷鱼7200.7	80/160/200/250GB	370/510/570/620
	日立笔记本硬盘（5400r/min）	60/80/120GB	390/470/720
主板	华硕	Striker Extreme/P5B/A8N5X/K8N	3388/999/760/550
	微星	P965 Neo/915GLM-V/GA-K8N51GMF	990/550/530
	技嘉	GA-965P-DS3/GA-8S661GXM-775	1488/460
	升技	KN9 SLI/GD8/AN8-V/AB9	999/690/790/999
	精英	P965T-A/NF4-A939	899/549
	七彩虹	C.A69G-K/C.MK8AS-754 Ver1.4	599/490
	昂达	A69T/945PLN/NF4S/RS482S	599/599/480/549
	富士康	P4M800P7MA-RS2/NF3250K8AA-RS	520/540
	双敏	U690GMS-DM2/U690GM-HDMI	599/599
显卡	华硕	EN7300GT TOP 128MB	599
	微星	RX9550-TD256修罗王/FX5200-TD128修罗王	430/410
	XFX（讯景）	7600GT（T73G-UGD）/7100GS	999/399
	丽台	A6800GS TDH 256MB/A6600GT	2630/1200
	富彩	7600GS魔龙版/7900GTX皓龙版/8800GTS暴龙版	599/4499/2499
	七彩虹	镭风X1550CF 256MB黄金版/天行7300GT CF黄金版 128MB F50	499/499
	蓝宝石	X1650 Pro海外版/X1950GT	699/1099
	迪兰恒进	镭姬杀手X1950 PRO	1399
	双敏（UNik）	速配PCX7618GS PRO限量版/速配PCX7318GT增强版/速配PCX7628GE	599/499/699
	影驰	7300GT悟静版256MB	499
显示器	三星LCD	740NW/740N+/940N+/940BW/931BW	1460/1560/1830/1800/2050
	三星	794MB+/788DF/793DF/796MB+	980/840/910/980
	飞利浦LCD	190CW7/170S7/190X7/107C6/200WB7	1890/1490/2050/1069/2890
	LG LCD	L1719S/L1550S/L1751U/L194WT/L194CW	1480/1399/1599/1750/1690
	LG	T730B/T750BH+/T750F PU+/T930B	870/990/1150/1030
	BenQ LCD	FP71G+/FP91G+/FP93V/FP91V+	1420/1799/1890/2190
	优派LCD	N1900W/VG702/VA1703wb	2299/1440/1499

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期：2007年2月14日

显示器

受到缺货的影响，三星931BW由1990元涨到了2050元，940BW则稳定在1800元左右。由于货源紧张，LG L194WT涨到1750元；不过它的单接口版L194CW货源还算充足，目前售价为1690元。优派价格则是稳步下跌，VX2035wm降到了2588元，VA1703wb的公开报价已降到1499元。

头牌新闻

单向收费时代来临?

■ 本刊记者 龙猫

2007年2月8日，北京移动宣布推出名为全球通“畅听99”的业务套餐。该套餐共分99元、139元、199元、299元4种，分别包含280分钟、560分钟、1000分钟、2000分钟的本地主叫电话，而最具吸引力的是其本地接听完全免费，且没有时间限制。这是北京第一次正式公开实行移动电话单向收费业务。

一直以来，北京的移动电话资费水平始终处于全国最高标准，甚至高出其它城市1倍以上。在北京市消协所征集的消费者对电信资费的意见中，手机单位时间资费偏高、月租费和双向收费不合理，是用户反映最多的三大问题。在信息产业部的干涉之下，北京移动、北京联通先后推出多款资费套餐，使移动电话资费开始呈下降趋势，而此次北京移动单向收费套餐的推出则意味着北京移动电话的资费标准开始产生了进一步松动。国家发改委经济研究所价格室主任王学庆在接受采访时曾表示，国家发改委和信息产业部将对推动移动电话单向收费采取强制措施，两部委将督促中国移动、中国联通在全国范围内推出单向收费方案，并提出了时限要求，而移动公司再提出资费方案，不是单向收费则不予批准。即是说，移动电话单向收费将成为全国性的发展趋势。



北京移动开通单向收费意味着移动电话资费标准在定价政策上的转变

从1987年我国首次引进美国TACS制式模拟移动通信系统后，便一直参照当时世界上多数国家实行移动电话主被叫双向收费方式。随后10余年间，随着移动用户数量的剧增、通信技术的快速发展，使移动运营成本大幅降低。1997年开始，单向收费的概念逐渐浮出水面，成为移动电话用户热议的对象，关于单向收费的传闻也从未间断。然而出于种种原因，政府一直对移动电话单向收费持谨慎态度，全国范围内也仅有少数中小城市以低价套餐、话费优惠等形式变相推出单向收费业务。此次北京移动正式宣布推出单向收费套餐，在全国范围内起到了标杆作用，而发改委和信产部对于单向收费方案的全国推行也代表了政府对移动电话资费标准控制政策上的转变。

据称，在北京移动宣布实施单向收费后，北京联通的单向收费方案也已报送相关主管部门。与北京移动相同，北京联通的单向收费方案也将主要针对GSM、CDMA的后付费用户推行，其预付费用户仍将实行双向收费标准。根据发改委的要求，联通的单向收费方案将在春节前正式实施。

软件圈

超级视频引擎登场

2007年2月3日，北京世纪豪杰计算机技术有限公司公布了其开发的超级视频引擎。这是一种基于流媒体技术的、不需添加MediaSever就能实现视频效果的互联网技术解决方案。该技术能在同一个Web页上实现30个以上视频同时显示播放，支持变动带宽、即时格式转换和通过Ajax方式进行视频插播，为互联网页面表现形式实现多媒体创新。同时具有精确的点击次数、播放时长统计功能，可广泛应用于各种视频广告、视频直播点播、远程教学和在线分享等各个方面。

蒙太奇＋高保真：会声会影新版发布

近日，家用视频编辑软件《会声会影》在加入COREL公司旗下后，发布了该系列的最新版本——《会声会影10》简体中文版。《会声会影10》提供了完整的影音规格支持和HD高画质输入、剪辑、输出的完整解决方案。此外，还支持HDV（高清摄像机），可捕获高清片源；支持Dolby Digital 5.1环绕音效，可把拍摄时所录制的5.1声道忠实还原。编辑轨道增加到7轨，让用户可轻松快速制作出别具一格的多重字幕画面及蒙太奇特效。视频滤镜和转场效果进一步得到扩充完善，全新的遮罩D、E、F转场提供了更佳的影片转场效果；还加入了鱼眼特效等，同时增加了智慧防手震滤镜，可自动补偿修复拍摄时因抖动而造成影像模糊不清等问题。

都叫360，诺顿也来凑热闹



2007年2月8日，赛门铁克公司（Nasdaq：SYMC）宣布推出全方位消费者安全服务软件——诺顿360。在两个月的公开测试过程中，有超过10万名的消费者上网注册，并实地参与了诺顿360完整版的上市计划。诺顿360结合了赛门铁克领先业界的PC安全与性能调整技术，提供了符合消费者实际需求的网络交易安全防护、自动备份及设定等功能。此外，还可保护消费者免受日趋严峻的网络诈欺及身份盗用等网络威胁；通过本机及在线备份功能，主动将消费者的重要文件、照片及音乐档案进行存储，避免因系统损坏而造成信息丢失。



硬件店

被逼无奈？迈克·戴尔重掌帅印



北京时间2007年2月1日，戴尔公司表示，该公司创始人兼董事长迈克·戴尔（Michael Dell）已取代凯文·罗林斯（Kevin Rollins）重新担任CEO。戴尔表示，去年第四季度营收和利润都低于分析人士此前的预期。过去数个季度中，戴尔不少市场份额被惠普抢走。投资银行Pacific Crest Securities分析师布伦特·布兰斯林（Brent Bracelin）认为，戴尔这次重新出山其实是迫于市场压力。戴尔在一份声明中称，罗林斯此前已辞职并即时生效，他本人还会辞去在公司董事会的所任职务。

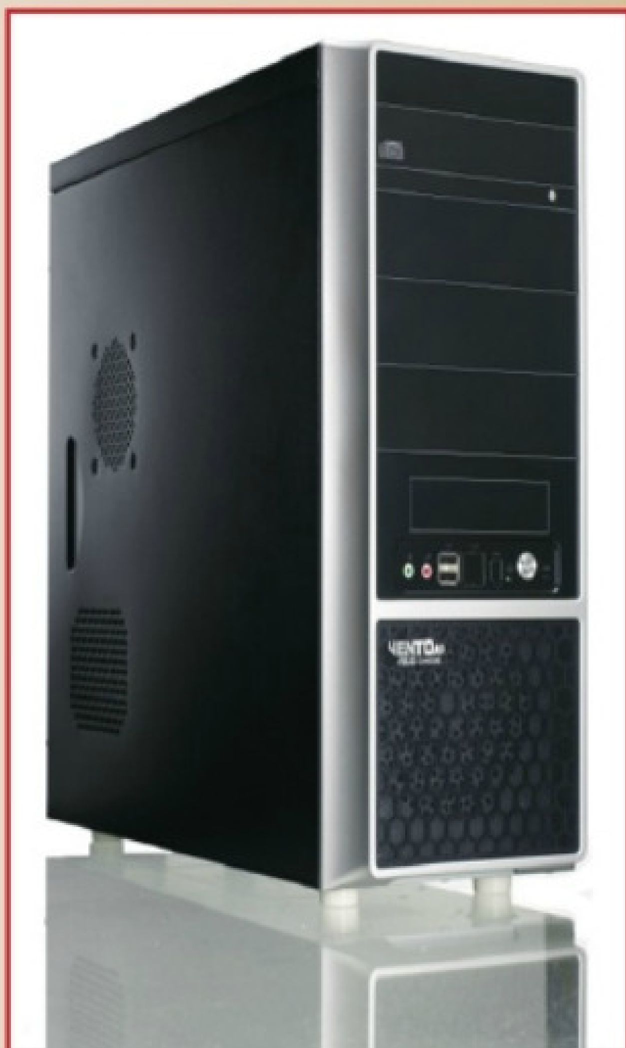
更大更快更稳定，朗科移动硬盘上市

日前，朗科公司（Netac）宣布推出2.5英寸SATA移动硬盘K208。SATA全称为Serial ATA，采用的是串行接口规范，相对于传统并行接口硬盘在读写速度和稳定性上有很大提升。除SATA技术外，K208还提供了多种容量选择，最大可达200GB。稳定性方面，K208采用了“三重保障”技术：一是双导轨悬浮防震技术，降低了磁盘运转时的震动，确保数据安全与稳定；二是采用了先进的硅氧盘片作为存储介质，确保存储更加稳定；三是采用了铝合金外壳，可有效抗冲击且散热更快。



黑白分明：华硕TA9系列机箱

近日，华硕电脑宣布其TA9系列机箱在国内市场正式上市。该系列包括TA9A1、TA981、TA991、TA951四款机箱，是华硕电脑推出的面对主流消费群体的经典系列机箱。它遵循38°机箱设计标准，采用前后风扇、侧板VGA的散热区域以及侧板CPU空气导管设计，背部还标配了8cm的系统风扇，确保机箱内部形成高效的散热通道，让系统内部的热量快速排出。机箱选材上采用了优质镀锌钢板，同时采用防辐射以及免工具卡扣和手拧螺丝等方便用户拆卸的设计。



“眼镜蛇”搭档：23万元天价手机充电器上市

2007年2月8日，中韩合资企业上海源萱电子科技公司在北京发布了“手机恋人”系列便携充电器产品。该充电器具有28项创新技术，集交流/直流充电、内置电池充电、汽车直流电源充电、太阳能充电为一体；配备了各种转接口，可为市面上不同型号手机、MP3等其他数码产品充电。其中有2款为大众产品，另一款为世界顶级手机品牌VERTU“眼镜蛇”手机配套的奢华版，价值23万元。据源萱科技总裁金源鸿介绍，奢华版只与“眼镜蛇”手机同步发行，全球限量8部。“手机恋人”聘请了影视明星陈建斌做形象代言人。



还是黄面孔：明基BenQ继续赞助2008年欧洲杯

明基电通宣布，该公司将再次成为2008年欧洲国家杯足球赛指定赞助商。明基BenQ董事长李焜耀表示，通过赞助这项大型、高知名度群体运动赛事，明基BenQ不仅要延续2004年成功赞助的成果，更将以“享受快乐科技”的品牌姿态，以及领先的数字时尚产品在欧洲绽放光芒。作为2008年欧洲杯足球赛指定赞助商，明基BenQ将以更创新的国际营销方式，让消费者对明基BenQ品牌认知与偏好度更上一层楼；此外，也将结合球赛与相关活动推出限量版个人随身数字产品。欧洲国家杯足球赛为全世界第三大国际体育赛事，2008年主办国为瑞士及奥地利，冠亚军赛将在奥地利首都维也纳举行。

磁带摄像机的新生：索尼新一代MiniDV

2007年2月8日，索尼抢先发布3款Handycam MiniDV磁带摄像机DCR-HC48E、DCR-HC38E和DCR-HC28E。它们主要面向入门级摄像机市场，为消费者带来简单易用的拍摄体验。3款新品均配备了卡尔·蔡司Vario-Tessar镜头，Easy Handycam“易摄通”功能按钮，可自动设定为最佳拍摄模式，令拍摄更简单轻松。其中HC48E装配了1/6英寸100万像素CCD，可实现25倍光学变焦；HC38E则具备40倍光学变焦，采用1/6英寸80万像素CCD；入门级型号HC28E采用1/6英寸HAD CCD传感器，总像素80万，并具备20倍光学变焦功能。



长焦广角可以兼得：理光R6粉墨登场



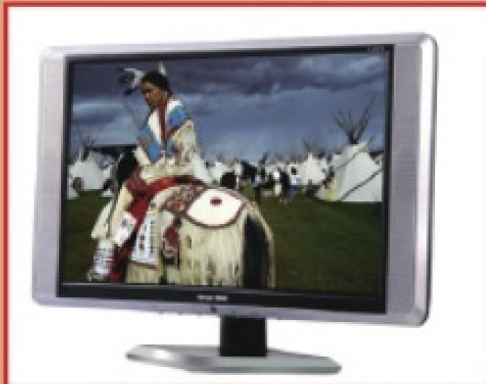
近日，理光数码推出R系列最新力作caplio R6。这款数码相机秉承了R系列的传统特点，20mm的厚度和仅重130g的机身，使其成为如今市场中兼顾广角、长焦数码相机中最薄的一款。使用SD卡存储介质、USB 2.0传输标准；搭配724万有效像素1/2.5英寸CCD；28～200mm的7.1倍光学变焦镜头，可轻松应对多种拍摄需求；1cm的微距也同样被保留下来。另外，还改进了防抖模式，通过CCD防抖和高感光防抖两种技术结合来缓解抖动造成的画质损失。

2007，索尼耳机开走时尚路线



2007年2月5日，索尼（中国）有限公司一举发布了7款耳机新品：入耳式耳机EX系列的MDR-EX32LP、MDR-EX52SL和MDR-EX85LP；耳挂式耳机Q系列的MDR-Q38LW、MDR-Q68LW，以及全新系列的MDR-KE30LW和DR-220DP。其中KE30LW可与音乐播放器一起挂在背包上，还提供了可自动回收的耳机线，目前定价为299元。DR-220DP是索尼（中国）推出的第一款具有耳麦功能的耳机，采用30mm直径CCAW发声单元，阻抗24Ω，灵敏度100dB/mW，频响范围40Hz～20kHz，最大输入功率1000mW，导线长3米，适合与台式电脑搭配，市场参考价为199元。

Vista：显示器也得获认证



日前，长城显示器宣布旗下的22英寸宽屏液晶显示器L223已成功获得微软的Vista认证，并且是首款通过Vista认证的国产液晶显示器。L223通过Vista的Premium logo的高等级认证（Devices），支持Windows Vista操作系统的全部功能，都能实现Windows Vista的创新功能，并且在搭配Vista操作系统后将获得更好的可靠性、稳定性、安全性和易用性，让用户轻松体验新版Windows Vista操作系统所带来的全新多媒体旅程。

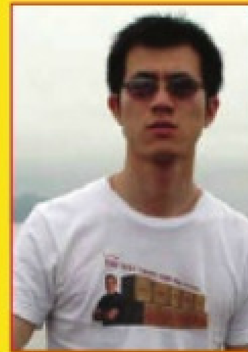
网络帮

近日，据韩国hani网站报道，由于中国黑客的攻击，韩国成人视频聊天网站“Moajoa”从2月6日起被迫关闭两天。到目前为止，大部分受害网站为成人网站。受网站性质的影响，其中的大多数网站都不愿向警方报案。但如今，韩国的门户网站和搜索引擎网站也成为被攻击的目标。一家不愿透露姓名的互联网服务器管理公司称，最近他们的服务器每天被攻击3次。据悉，中国黑客主要通过每秒钟访问目标网站数百次的方式，最终导致网站瘫痪。然后，中国黑客平均会索要500万韩元（5100美元）的“修复金”。

记者言

互联网-责任心+无知=……

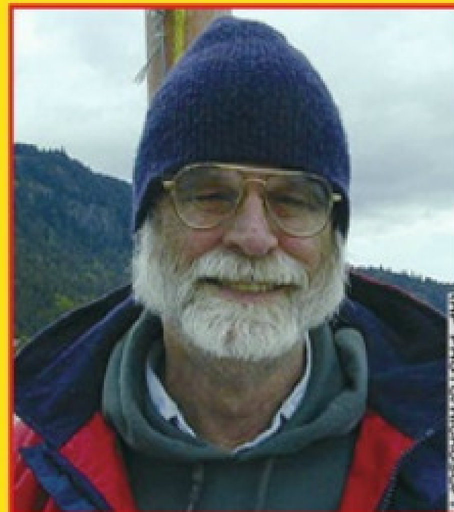
■ 本刊记者 龙猫



答，等于灾难。

正是因为这个超强的等式，著名数据库系统专家、微软eScience group负责人、1998年图灵奖得主James N·Gray硬被安上了“网络购物之父”，甚至“Google Earth之父”的大帽子——一位现任微软成员瞬间就拥有了以死对头Google命名的头衔，当真是以讹传讹，人言可畏。

那么Gray又是基于怎样的缘由被冠以“网络购物之父”“Google Earth之父”这些吓死人的头衔的呢？事情是这样的。2007年1月28日，现年63岁的Gray独自驾船从旧金山港出发几小时后在海上失踪，到本文截稿日仍下落不明。Gray失踪这一消息最早是由CNN网站发出，当时CNN用了“Google Earth guru missing off California coast（Google Earth头号人物在加利福尼亚海岸失踪）”。但通篇读遍，里面唯一提到与Google有关的内容就是一句“其研究方向为Google Earth一类程序以及ATM机、在线购物的出现做出了贡献”。也就是说，CNN完全是根据一句没头没尾的话便将Gray变成了“Google Earth头号人物”，还故意起了个不靠谱的标题吸引眼球。很快，在CNN的网站上就有网友发帖质疑这篇报道，称Gray和Google Earth没有任何关系，更有网友称自己犯下最大的错误就是“对CNN 15%以上的内容信以为真”。也许意识到自己发的是篇找骂帖，CNN不久便悄悄把文章标题改为“Computer scientist missing off California coast（电脑科学家在加利福尼亚海岸失踪）”，并去掉了文章中几乎所有和“Google”相关的字样，引起的争论这才告一段落。然而咱们国内的门户网站们可没这么好眼力，搜狐上很快就出现了相关报道，而文章标题被改成了令人匪夷所思的“美国科学家神秘失踪，网友祝福网络购物之父”，内容完全出自CNN那篇不靠谱的报道。更强的是网易。也许是为了显示自己和搜狐那篇报道的区别，网易十分富有创造性地将文章命名为“Google Earth之父神秘失踪”，而文章内容则几乎和搜狐的一字不差。看来和CNN相比，咱们的网络媒体功力还是差了点，只学到了拷贝粘贴换标题这些不靠谱的能耐，却忘了还有深入调查和过而改之这回事。更让人啼笑皆非的是，网易还煞有介事地在那篇报道下面对Gray失踪的真相做了读者投票调查，其中有一个选项居然是“他是外星人，完成了帮助地球人在科技上取得进步的任务，回自己的星球去了”——显然，在这样一位贡献巨大、令人尊敬的科学家的生死问题上，这个玩笑开得不仅不高明，而且和有奖猜测俄罗斯人质事件死亡人数一样容易招人反感。



Gray一定想不到失踪为自己带来这么多头衔，这都是拜网络媒体所赐

而我们的Gray，这位突然被一群不知道从哪冒出来的“孩子”抱着大腿叫爸爸的“XX之父”，如果他有机会看见一群根本不知道自己是何许人也的网友在这样一些不仅无知而且不负责任的网络媒体报道的带领下，或者饶有兴趣地猜测自己的生死，或者对那些硬套在自己头上的光环顶礼膜拜——我不知道，如果我是他，我心里会是什么感受…… P



头牌新闻

RED 5工作室进入中国

2007年2月5日，在美国加州新成立的MMORPG开发企业RED 5 Studios宣布即将在上海成立其在中国的分部。RED 5 Studios的核心成员来自《魔兽世界》（World of WarCraft）的开发商暴雪，这个工作室的总裁及首席执行官柯志达（Mark Kern），在暴雪公司任职长达7年，曾推动了包括《魔兽世界》在内的主要开发项目的进展。副总裁及创意总监威廉·佩特拉（William Petras）则担任过《魔兽世界》的艺术总监，制作和运营副总裁尹泰元（Taewon Yun）则作为韩国暴雪的合伙创办人和运营董事，专门负责《魔兽世界》亚洲发行和运营事物。

在接受记者采访时，RED 5 Studios总裁兼CEO柯志达说道，“RED 5正在创建中国第一家具有美国风格的游戏开发工作室。中国的人才储备惊人，我们也正以此为基础建立一支国际化的团队，在雄厚的经济实力基础上开发高质量的拥有自主知识产权的原创产品，而非提供外包或合同项目服务，我们的目标是为全世界的玩家奉献好的游戏，同时我们相信经过北美和中国的共同努力这样的目标就能够实现。我在心中一直梦想着亚洲，我拥有50%的中国血统，也曾在中国度过我的童年，我很想为中国的发展出一份力。”



RED 5的3位创始人：总裁兼CEO柯志达（中）、副总裁威廉·佩特拉（左）和尹泰元（右）

目前RED 5 Studios正在开发其第一款还未对外公布的大型多人在线游戏，该项目由网禅资助并负责全球发售。RED 5已于近日再一次获得由Benchmark Captital和Sierra Ventures牵头的1.5亿人民币风险投资，用于其全球工作室的建设。P



晶合热点

久游网获奖两只手拿不过来

由上海市信息化委员会、上海市新闻出版局联合主办的“上海信息集团杯2006数码互动娱乐产业年度评选”近日揭晓。在本次评选中，久游网凭借其2006年所取得的运营业绩和其游戏的受欢迎程度业绩获得6项大奖，其中久游网董事局主席兼总裁王子杰荣获“产业领袖年度大奖”，久游网荣获“杰出企业年度大奖”，《超级舞者》分别获得“最佳出口产品奖”和“最佳音乐舞蹈类产品奖”，《劲舞团》获得“网络游戏年度大奖”，《劲爆足球》获得“最受期待游戏奖”。据悉，久游网2007年将推出10款全新游戏，继续在网络游戏领域的拓展。

职业选手联赛（PGL）2007赛季启动



PGL CEO王漫江（前排右）与ESL CEO Jens完成签约仪式

2007年2月6日，职业选手联赛（PGL）组委会在国家体育总局召开了PGL2007赛季启动新闻发布会暨国际合作签约仪式。在新闻发布会上，PGL组委会公布了PGL2007年的赛事计划、与欧洲著名游戏电视台GIGATV的内容战略合作、与世界著名数字互动娱乐平台ESL的深度战略合作等3项重大举措。PGL在2007年将启动线上线下结合、职业赛与挑战赛并行的赛事模式，职业赛事将涵盖主流的电子竞技项目，包括《魔兽争霸》《星际争霸》《反恐精英》等，而PGL挑战系列赛事则更加注重娱乐性、互动性和强调草根玩家的参与度，普通玩家也将有机会通过挑战赛与高手过招，一展自身风采。

“妈妈，游戏告诉我竞技场就是屠宰场”

在FPS游戏名称中一旦出现“竞技场”这个词，那么你可以想到的肯定不是“友谊第一比赛第二”这样的和平主义宣言。IGN报道，年度最值得期待游戏之一《虚幻竞技场2007》已更名为《虚幻竞技场3》，Epic Games的这款新作将推迟到今年第2季度或第3季度发布，延期的原因大概与游戏的多平台登陆有直接关系。PC版、PS3版与Xbox 360将要保证同期推出，为了这个目标——推出时间可能还会晚几个月。玩这个游戏最好用NVIDIA GeForce 6800GT/Ultra SLI或7800GT/GTX SLI显卡。



在荒漠里的“盟军敢死队”



《赏金奇兵》（Desperados）这个游戏有点奇怪，因为它的时代背景是在辽阔空旷的19世纪美国西部淘金时期，怎么也不能想象在这种环境下强调类似于《盟军敢死队》那样的隐藏和偷袭，不过它确实是款好游戏！这点可以肯定。星空娱动最近宣布，《赏金奇兵2——库珀的复仇》（Desperados 2: Cooper's Revenge）的汉化工作已经完成，目前正在进行最后的上市准备工作。这是一款即时战术游戏，游戏不但具备狂野的游戏背景、先进的游戏引擎、逼真细腻的游戏画面、风格各异的角色组合，更具有独特的游戏性、大量有趣的关卡任务。

系列游戏前景光明！

2007年初，NPD公布了2006年美国PC游戏软件市场的统计数据。相比2005年，PC游戏软件市场实现了增长，但并没有超过2004年11亿美元的规模。据NPD数据，PC游戏软件市场去年增长到9.7亿美元，比2005年统计的9.53亿美元增长了不到2%。应该注意的是，这个统计数据只包括零售市场，不包括电子注册费用、小额电子支付和以数字方式发行的游戏的市场数据。NPD给出了北美2006年十大畅销PC游戏的零售排行榜，在这里会发现，除了网络游戏《魔兽世界》之外，所有上榜作品都是续集！

1. 《魔兽世界》——Vivendi Games
2. 《模拟人生2》——Electronic Arts
3. 《模拟人生2——创业》——Electronic Arts
4. 《星球大战——帝国战争》——Lucas Arts
5. 《模拟人生2——宠物》——Electronic Arts
6. 《上古卷轴4——湮灭》——Take-Two Interactive
7. 《帝国时代3》——Microsoft
8. 《模拟人生2——家庭娱乐》——Electronic Arts
9. 《文明4》——Take-Two Interactive
10. 《模拟人生2——夜生活》——Electronic Arts

周润发新片即将推出（不是黄金甲续集）

近日Midway公布了改编自吴宇森同名电影的次世代游戏《束缚》最新的一部游戏预告。这段7分钟的新预告片向玩家充分介绍了游戏的战斗系统和细节，诸如“子弹时间”、可破坏场景、耍酷式的不回头向后开枪等都在预告中一一出现，如此精彩的游戏过程都借助着强大的虚幻3引擎得以华丽再现。《束缚》将在PC、Xbox 360和PS3三大平台上发售，可算作是虚幻3引擎版的《英雄本色》（Max Payne）。





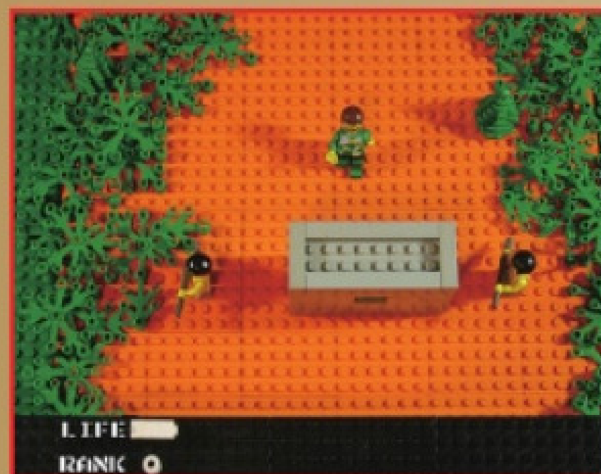
晶合词汇

怀旧

怀旧是游戏圈内的永久名词，这确实是个有意思的话题。除了Xbox360上居然可下载到那些20年前的街机游戏复刻版之外，怀旧的形式还有很多种，比如下面你看到的国外玩家利用乐高（LEGO）玩具制作的FC经典游戏，来猜猜它们来自哪个游戏吧！



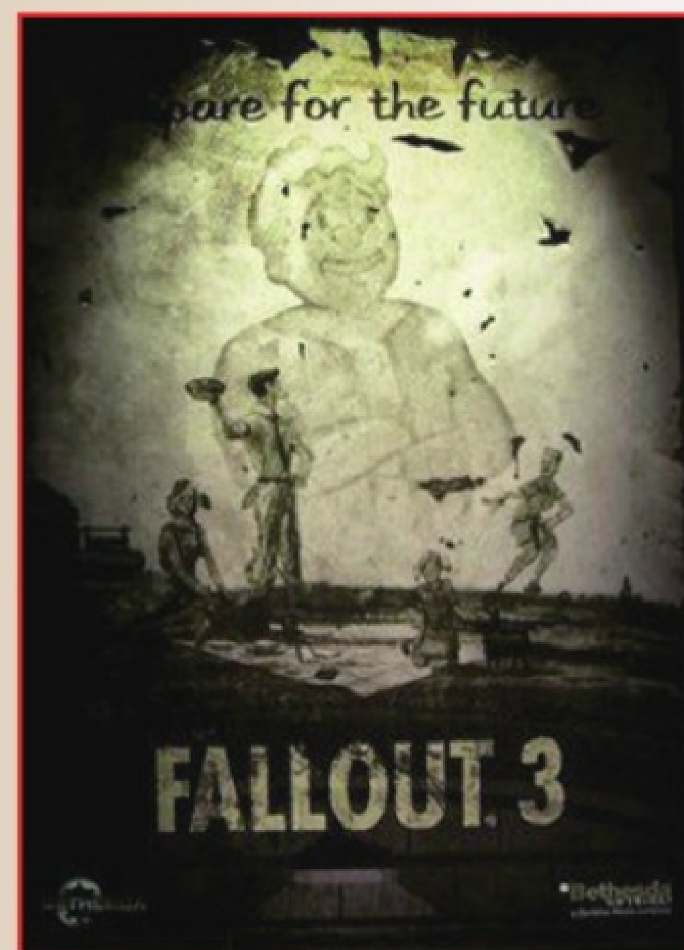






跳票

游戏业对于跳票的行为已见怪不怪了，可当一款产品跳票跳出了一代人成长的时间之久，那么就不再有趣了。网站上现在如果再有关于《永远的毁灭公爵》的新消息，我相信知道这个系列的中年玩家们也不会再去点击它了，这个话题早该在2000年之前就结束了。而《辐射3》也几乎要到这个尴尬的时候了。近日英国Xbox官方杂志对《辐射3》开发公司Bethesda有关2007年计划的一篇访谈透露了该系列最新作的新消息，Bethesda负责人Todd Howard表示：“我们有一些人在2004年就已开始开发《辐射3》，《上古卷轴4》上市前有大概10个人在进行开发，而现在大多数员工都投入了该游戏的开发。游戏将采用和《上古卷轴4》一样的Gamebryo引擎，并将同样保留庞大的世界和开放式结局的特性。”





晶合新作

《丛林大反攻》上市

2007年第1季度，中视网元娱乐科技有限公司将联手上海育碧电脑软件有限公司带给大家一份新年大礼——根据同名动画改编的电脑游戏《丛林大反攻》。该游戏讲述原本在丛林中悠哉游哉的动物们，与一群前来狩猎的猎人们“战斗”的故事。其中的主角是一头娇生惯养的宠物熊布格和一头饶舌的麋鹿爱立尔特，布格被爱立尔特“骗”到森林里，被迫面对从未经历的大自然。在面对猎人时，布格又“被迫”成为领袖，帮助野生动物夺回家园。如欲查询相关信息，可关注中视网元官方网站www.ccnec.com。



晶合声音

“用不了5年，电视游戏主机就和PC没什么区别了，而家用游戏机也没有存在的必要了。”



暴雪娱乐商务开发副总裁Itzik Ben Bassat目前在接受欧洲知名游戏媒体GamesIndustry网站采访时说出了这样一番话，并表示暴雪不会考虑将《魔兽世界》这块“大金砖”移植到其它平台上，他认为家用机平台的网络连线技术仍未成熟。他还说：“现在像PS3这样的家用游戏主机会在5年内失去吸引力，因为现在的家用机在许多方面都越来越接近PC。现在的家用计算机正在逐渐向家庭娱乐中心的方向发展，但实际上看电视、看电影、玩游戏、听音乐这样的应用对于PC而言更加容易，无线网络的加入也使得PC上的内存可在家中的各种设备上使用，而家用主机现在越来越像是一台放在起居室里的PC。”

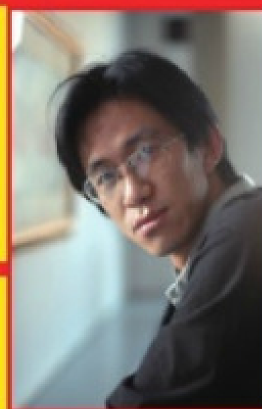
“宇峻奥汀，可能不会再做PC单机游戏了！”



在2007年《幻想三国志3》即将诞生之际，宇峻奥汀企划部经理同时也是《幻想三国志3》制作人却在接受采访时说了这样一句话。他表示目前盗版的情况太严重，缺乏有效的管制措施，玩家本身也缺乏自觉。他表示，一款正版游戏“就算只是借来借去，对游戏开发团队来说都是很严重的伤害！”



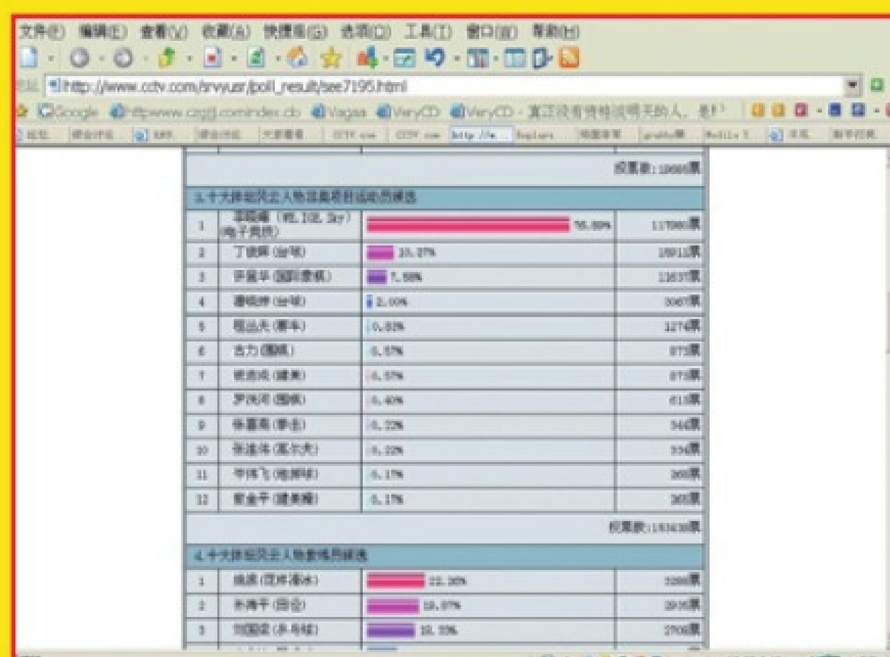
晶合快评　玩你没商量



■ 本刊记者 Littlewing

前不久，本刊曾报道电子竞技选手Sky入选CCTV2006体坛风云人物“非奥项目运动员”名单，热爱电子竞技的玩家听到这一消息无不欢欣鼓舞。无论Sky是否入选，能与那些在世界体育大赛上获得优异成绩的中国最顶级的运动员角逐这一奖项，已是莫大的殊荣。当然，电竞玩家更希望Sky能出现在CCTV的舞台上，证明电子竞技与其他的体育项目一样，从事电子竞技的人并非玩物丧志，也应得到其他运动员一样的尊重与荣耀。

在广大“盖饭”的支持下，2007年2月2日17时，Sky得票数117 980，领先排名第2的丁俊晖超过10万票。其实，游戏厅和台球厅，在上一代人眼中，都是藏污纳垢之所，玩游戏的和打台球的，总给人一种游手好闲的感觉。而Sky和丁俊晖，正是这两个领域的佼佼者，他们用自己的努力证明了，玩游戏打台球也能得世界冠军，也能为国争光。对于这两位扭转游戏和台球在广大群众心中形象的运动员，我都是发自内心的尊敬，所以他们谁入选“非奥项目运动员”都令我振奋。如果说，这个数字让那些喜爱Sky的人终于松了一口气的话，一个小时之后发生的事情无异当头棒喝！仅仅过了一个小时，2007年2月2日18时，排名第2的丁俊晖由15 911票猛增100 018票，变为115 929票；排名第3的许昱华由11 637猛增100 001票，变为111 638票。随后几小时内，潘晓婷（增加10 033票）、古力（增加20 017票）、钱吉成（增加20 016票）、张连伟（增加10 005票）等候选人也分别增加了1到2万票不等，大家想必已发现增加票数的规律了吧。造成这一“灵异事件”的原因，恐怕只有体坛风云人物评选的始作俑者CCTV才能知晓。



“灵异事件”发生前的投票

十大体坛风云人物非奥项目运动员候选			
1	李晓峰（WE.IGE.Sky）（电子竞技）	26.61%	118019票
2	丁俊晖(台球)	26.14%	115929票
3	许昱华(国际象棋)	25.17%	111638票
4	潘晓婷(台球)	2.95%	13071票
5	程丛夫(赛车)	2.54%	11276票
6	古力(围棋)	2.45%	10876票
7	钱吉成(健美)	2.45%	10875票
8	罗洗河(围棋)	2.39%	10614票
9	张喜燕(拳击)	2.33%	10344票
10	张连伟(高尔夫)	2.33%	10336票
11	岑伟飞(地掷球)	2.32%	10268票
12	敖金平(健美操)	2.31%	10265票
			投票数:443511票
十大体坛风云人物教练员候选			

“灵异事件”发生后的投票

此事一经发现，立刻在新浪等门户网站和猫扑、天涯、Replays论坛等大大小小的网站社区引起轩然大波，一时之间，对于CCTV的指责铺天盖地。此事更被网友评为2006年度体坛八大黑幕之一，而且投票事件已流传到境外的各大游戏网站和论坛。所谓“外事无小事”，CCTV把影响做得这么大，恐怕自己也是始料不及吧？同时，电竞玩家们也自发组织起来，继续为Sky投票。然而，玩家们一票一票“蛮干”，总不比在10万位直接加上个“1”来得方便，最终丁俊晖超过Sky，成为投票榜第1名。在事件曝光后，CCTV查看投票的网站立刻关闭，那些投票的观众甚至连投票的结果都无权知道。Sky以外的这些候选人短短几小时内增加的20多万票是怎么来的？虽然修改投票数据库这种小动作在技术上很好实现，但我们还是相信作为国家喉舌的CCTV，是不甘于做这种事情的。也许真的有10万“丁粉”集体投票呢？我宁愿相信这一点。

不过，即使结果无法查询，即使一票的力量微不足道，我还是登录CCTV网站给Sky投下了一票，因为，这是我能为我们的电子竞技所做的唯一努力。

2007年2月4日，CCTV2006体坛风云人物提名奖揭晓，非奥项目被取消，得票数在非奥项目及所有项目中最高的电子竞技选手Sky李晓峰没有被提起。而原属非奥项目提名并且票数瞬间超过Sky的丁俊晖和许昱华被分入了最佳男运动员组和最佳女运动员组并最终获得提名。P

仙剑奇侠传四

连续报道（三）——琼楼玉宇画中居

■上海软星制作群


昆仑派中相当重要的一处建筑——玄女观，是不是相当于蜀山的无极阁呢？

角色扮演	制作：上海软星	上市日期：2007年暑期
	发行：寰宇之星	推荐度：★★★★

玩家认识一款游戏，多半是从画面开始，连场景里一花一木都得精心布置，更不用说赏心悦目的人物造型有多重要了。这一次“上软”对“仙剑四”的游戏画面，非常有信心。不但在企划、美术设计理念上有变化，而且基于强大的新引擎，我们能做到的画面效果比以前更好看，要说是“仙剑”系列前所未有的变革也并不为过。



古色古香

在场景设计之初，全部研发人员已达成共识，一定要汲取之前项目的经验，把场景做得更漂亮、更具古风，这是头等重要的原则。可说起来容易做起来难……到底什么才是古色古香？什么才是更漂亮呢？

于是，企划和美术都开始了反复的思考和尝试。

企划在场景的选择、设定面上，要最大程度地体现各地域的特色。譬如徽州建筑给人的印象一定是白粉墙、鳞次栉比的瓦片；半岛海角的城镇因为依山傍海，房屋多是木石结构且有两层，上层可以免受潮气侵袭；域外最显眼的建筑特色莫过于尖形圆顶，充满少数民族的风情；而人间仙境的昆仑山上则会是琼楼玉宇、琉璃晗光。这样一来，玩家足以在游戏中领略山河万里的不同风光；打怪打得有些累了，就看看风景、放松心情，也是不错的选择啊！

这次企划设计时，特别重视对地形的要求。以往“仙剑”各代，不管哪个场景，不管房屋多少，地面几乎都是同一高度，少有起伏。但在“仙剑四”中，场景的层次感不同以往，既有顺势而上的山城，也有傍水而居的低地；玩家还可登高望远，将低处的景色尽收眼底。试想站在山巅，能够俯瞰整个镇子，路上人来人往、房屋错落有致，是不是令人胸中开阔，颇有些大侠的豪情呢？

再说到场景选址。“仙剑”各代也都曾以历史上真实存在的城镇为蓝本，这次“仙剑四”会再现更多来自史实、传说、名胜古迹的地方。毕竟这是中国人自己的游戏，华夏五千年有多少文化值得我们去研究和追忆啊！因此，玩家在玩游戏时，可能会发现自己生活的城市被带入了“仙剑”的世界里，就像“仙剑三”的渝州城，被不少四川玩家所津津乐道。

其实要是你够细心的话，大概早在首次报道中已看出端倪，那张公布过的青鸾峰设定图，正是取材自黄山的青鸾峰。因为四代的故事始于徽州，所以还会出现徽州的大小城镇。譬如历史上曾是楚国都城的“寿阳”，美术和企划是依据寿阳古城的资料努力再现出来的，那独具特色的城墙和建筑可花了我们一番工夫咧。另外，由于女主角之一的身份设定，四代将于系列中首次展现古代帝王陵寝以及古老遗迹的恢弘气势，肯定会给各位带来不一样的视觉冲击。

四代的美术风格是偏水彩风的淡雅，让人看过之后心情怡然，用色也不像三代和三代外传那样重。尽管目前市面上的中文RPG多半都是以浓墨重彩吸引眼球，但为了最大程度地体现古风，美术还是决定突破以往，采用全新的风格。

在最初的几个月里，不知推翻过多少个版本，修改过多少贴图。直到现在，如果把原始版的第一个场景找出来看，连研发人员都会惊讶得合不拢嘴，怀疑这真是出自于自己手中吗？现在的画面效果比之前进化很多，可见这之间的风格演化之剧烈……只希望本次的古典风格也能令玩家感到满意，那我们反反复复的调整修改也就值得了。

“美人”如斯

自从官网上开了“仙剑”系列意见的征集帖，就看到有不少玩家建议“上软”四代的人物能否采用真实比例。其实，早在收到这个建议之前，“上软”就已经决定要采用真实比例了！

研发人员也都希望更细致地表现角色的眉眼、衣着、身材，试想一个亭亭玉立的绝世美女，和一个有点Q的小美女，哪一个更会让人心动呢？


个性小妖怪“冽香葫芦”，一看造型就不难猜到，没错，它也是出现在酒主题迷宫中的


播仙镇，地处中原和塞外的交界处，建筑风格自成一体。图中这间就是镇中唯一的车马驿，其中留宿着欲往昆仑求仙的人

但是，方向定下，问题也就跟着来了。场景大小要配合人物比例是一定的，最大的问题还出在角色本身。制作动作的注意点、衣服贴图的画法、头发的处理方式……一堆和以前完全不同的东西冒出来了。尤其这回很多角色的衣饰比较繁复，还披着轻纱，做动作时，任何一个细节也要跟着动，可把美术部的成员弄到鸡飞狗跳……总之，最后这些问题还是被我们全部解决了。大家所期待的“美人”也如期诞生，明亮的五官、柔顺的头发、高挑的身材，怎么看怎么顺眼，果然和前代是完全不一样的感觉！

谁说“仙剑四”变成真实比例，就没有可爱的形象了？可爱小妖兽，“槐花”四兄弟登场！



这个成果让项目成员士气大增，得以轰轰烈烈地把“真实比例头身计划”推展下去。至于这些角色在实际游戏中表现怎样，嗯，“仙剑四”还没发售前，只能请各位看图解馋了。

亲临此境

鉴于“仙剑四”项目的规模和设计，三代和三代外传的引擎很难满足研发方面的需求，因此更换引擎势在必行。经过评估，“上软”选择了功能强大、被多家研发公司所采用的RenderWare（RW）引擎。

可能有的玩家对这种技术性话题不感兴趣，其实它一点也不深奥，它与一个游戏所能实现的画面效果、系统玩法都密切相关，说不定看完接下来的介绍，你会觉得心情大悦呢。

引擎之于游戏研发人员，就好像画笔之于画家、舞鞋之于舞者；工具用得好了，自然事半功倍。RW引擎单是对“仙剑四”游戏画面的变革，就起着举足轻重的作用。一时也很难说全，只好挑重点为大家介绍了。

“仙剑四”的画面偏写实风格，除了美术的绘画功力，有了引擎的支持，场景内许多景色就能表现得更为细腻，譬如天空中白云飘动、瀑布下水花四溅、场景内花雨纷飞。个别效果我们以前也尝试做过，但与如今漂亮的程度不可同日而语。

有了美景，当然要用最合适的角度去欣赏。以前“仙剑”的各代，不管是2D还是3D，都采用近45°的俯视角进行游戏。这种“上帝视角”优点明显，可以较好地观看全局。不过你有没有想过，如果把镜头压低，改成追尾视角，玩游戏时会更有代入感呢？

至少，我们试过的结果是，当操纵主角在街道上穿行时，能够更近距离地欣赏细致的房屋、人群，更融入周围的环境。考虑到玩家在情节关中要寻找民居、店铺，我们把镜头稍微拉远一点、视角稍微抬高了一点；而在迷宫中则是完全的追尾视角，和现实中走路的感觉差不多。

不过玩家不必担心会迷路，一来四代的场景设计并不复杂，二来功能强大的小地图还可起到很好的辅助作用。啊，对……小地图不是本期要介绍的内容，后续报道才轮到它呢。

看到这里，大概已经有人开始盘算自己的电脑配置了。我们当然也不想让玩家伤脑筋，因此四代的系统设置里提供了各项可选功能。譬如玩家可根据电脑配置的高低，选择对远景的显示距离，配置高就能看到更远一些的景物。但是不管怎样，这只是画面显示的小差别，并不会影响游戏环节。即使电脑配置不够高的玩家，也同样能玩“仙剑四”——各位悬着的一颗心应该可以放下了吧？



蜀山弟子的三代与四代比较图，咳，不多介绍了，大家看图。四代中就能够见到真实比例的蜀山门人了噢！

关于“仙剑四”的游戏画面，虽然还有很多值得一说，但限于篇幅，也只好先到这里。很厚道地做个预告——下次报导中，四代的各位主角将隆重登场。想了解他们是什么样子的，就请如期来捧场下一篇《石中藏玉巧玲珑》哦！

女性NPC角色，她真的只是一个NPC，真的真的，别怀疑这么漂亮的人只是路过的！事实如此

书仙秘谈

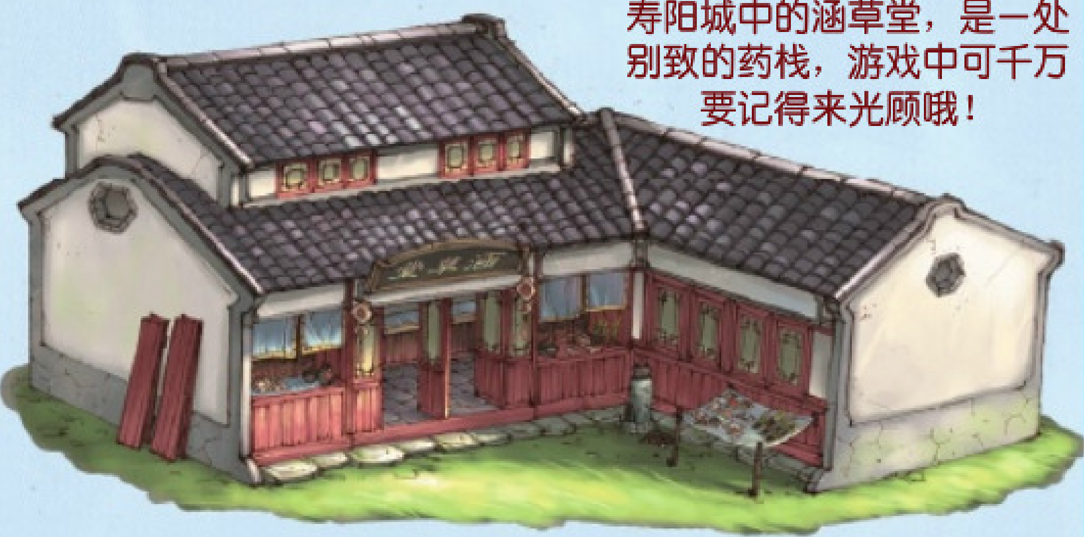


老夫书中仙，时隔数日，又与诸位见面了。

想想老夫伴随“仙剑”成长11年，研发人员的想法可说是了然于胸。“仙剑”的过去、现在、未来可说是没有一个不知道的，哈哈～怎么？不信？哼！老夫岂可受辱，待老夫继续八卦到你们服气为止。

“上软”常说“仙剑四”与之前系列没有任何关系，嘿嘿，你信不？其实说得对也说得不对，这话可暗藏许多玄机呢！这次研发团队核心都有参与前作的经验，对前作都有着深厚的感情。单单举老夫的偶像魔尊重楼做例子，刻画出重楼的个性与设计出重楼形象的制作人员，怎可能遗忘所谓的楼儿呢？所以这次“仙剑四”按老夫臆测，是一切阴谋……啊？！咳咳……是一切衔接前作的开始。聪明的你在玩“仙剑四”的同时，可能猜出“仙剑”未来的发展呢！你瞧那慕容小帅哥，其实他以后可神气了。他……嗯？……有杀气！老夫还是少惹翅膀型或是骷髅型魔王为妙……这就转移话题、走为上策！哈哈！

那我们就谈……走的话题吧，咳咳……老夫耳闻“仙三外传”之迷宫，曾经困住不少英雄好汉，此乃“上软”的遗憾。如今他们新瓶装新酒，重整迷宫与剧情之配合，难度非常适中，断不会再现当年之景。而且为了让玩家跑得方便，还可以在城镇中施展“轻功”，步若飞燕、便于赶路，怎么样？够方便吧～咳咳……老夫休息去也。P



人文建筑的还原与艺术化，寿阳城中的涵草堂，是一处别致的药栈，游戏中可千万要记得来光顾哦！

泰坦之旅——不朽王冠

■江苏 防弹手柄
推荐度：★★★★

角色扮演	英文：Titan Quest：Immortal Throne	上市日期：2007年第一季度
	制作：Iron Lore	发行：THQ

《泰坦之旅》资料片《不朽王冠》将带领玩家重回地中海世界，中东和远东大地正面临一场恶魔军队所带来的浩劫。游戏



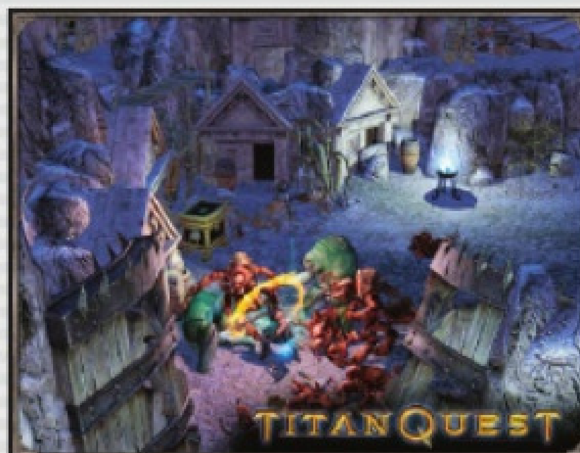




并不是续作，因此必须要求在《泰坦之旅》原盘基础上升级。资料片将附加15小时左右的全新流程，人物成长上限提高到了75级，并且增加了15个主线任务和约30种左右的怪物。

道具方面，最引人注目的就是大篷车的加入。玩家回到城镇后可以将不用的道具装在大篷车上，这样在穿越大场景后，你的“行李”依然会如





数出现在城镇。一次性使用的魔法卷轴终于也在资料片中登场，为了保证加入魔法卷轴后玩家操作的便捷，游戏的热键和界面系统也进行了重新设计。

一种新的中立角色巫师（Enchanter），将会让游戏的装备系统增加更多的DIY成分。他们能够从你的装备中分离出一些稀有部件，然后与其它装备进行组合，制造出威力更为强悍的道具。P



赛道狂飙——联合

■上海 长风破浪
推荐度：★★★★

模拟竞速	英文：TrackMania：United	上市日期：2007年第一季度
	制作：Nadeo	发行：Focus Home Interactive



赛车游戏爱好者所追求的快感无非两点：速度与技巧。不过，对于大多数玩家来说，还是速度所带来的刺激更直接。“赛道狂飙”所强调的正是这一点。实际上，这个系列为了追求速度，设计师甚至疯狂到取消了因为车辆之间碰撞而必然带来的减速。而速度这玩意儿，就是要与人比，才更觉其乐无穷。



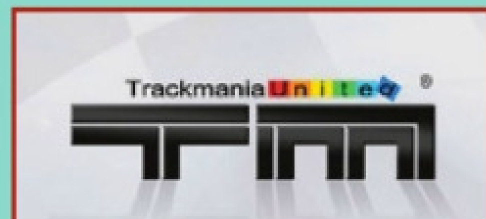


在最新的《赛道狂飙——联合》中，设计师称他们已经为玩家准备了多达189条赛道，供在线排名赛之用。

这一新作之所以起名为《联合》，除了包含前3作内容外，更重要的原因在于本作实现了赛道组合的概念。而提供编辑器给玩家自己“造”赛道，以及自己定制赛车外型，则是该系列一直以来的卖点。在本作中，除了官方赛道之外，玩家还可在世界各地的爱好者利用游戏附赠的编辑器所制作的赛道上进行无限制的比赛。官方更强调在本作中，玩家可以选择时刻保持更新的比赛模式，使自己能随时加入到全球排名更新列表中。从这个角度来说，也算是变相实现了部分玩家和全世界同好进行比赛的愿望。

说到编辑器，在《联合》中，制作公司为玩家提供了更多的赛道模块选择，包括沙漠、泥地、水面等各种新加入的环境模块，使得玩家可用的赛道模块总量达到1000个以上。

此外，为了增加多人游戏的代入感，在游戏之外，玩家还可以创建“ManiaZones”（狂飙区）。狂飙区的概念似乎是融合了本地赛事新闻与狂飙俱乐部的感觉，玩家可以加入不同的区并且和伙伴们争夺排名。P

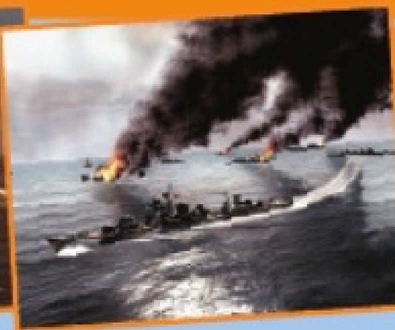
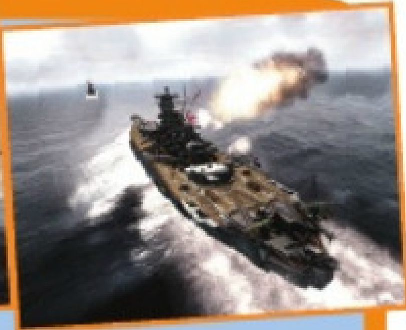


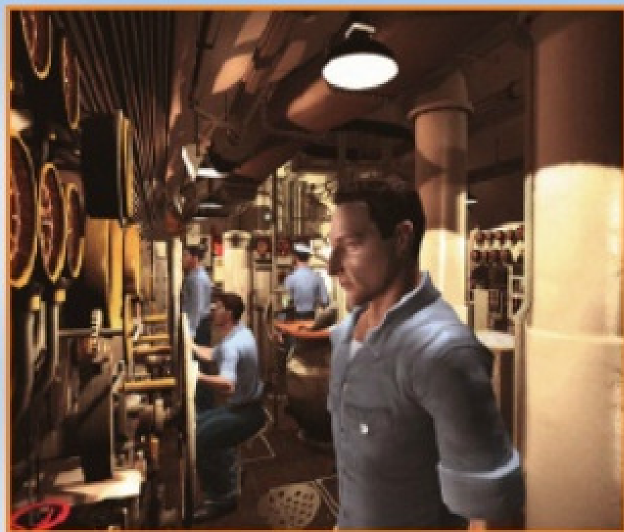


猎杀潜航4——太平洋之狼

■江苏 老黑
推荐度：★★★★

军事模拟	英文：Silent Hunter 4：Wolves of the Pacific	上市日期：2007年第一季度
	制作：UBI罗马尼亚分部	发行：UBI



专业潜艇模拟游戏《猎杀潜航》的第4作《太平洋之狼》已进入了最后测试阶段。正如游戏的副标题寓意，本作将战线转移到了二战时期的太平洋战场；玩家将驾驶美国海军的P级、Tambor、Salmon或Gato潜艇，伏击日军的海上补给舰，偷袭不可一世的日军主力舰，以沉默猎杀的方式，为日本海军的水面舰艇编织一张死亡之网。

本作引入了“船员机制”系统，每次行动前玩家可根据各人的性格和技术水平，为潜艇的每个位置挑选合适的船员，他们的能力将直接关系到任务的成败。此外，游戏还加入了具有特殊技能的船员。目前已公布的是日文密无线电通讯中从而提前在预码破译人员，他们能从截获敌方舰队的行踪，定海域设伏。



另一个改变较大的地方是游戏的多人模式。由于二战时期潜艇的武器均为非制导鱼雷，对水下高速运动目标的打击精度十分有限，因此“潜艇 vs 潜艇”并不是一种好的游戏方式。本作的多人模式非常类似于《海战指挥官》。多人模式并不是一对一的较量，而是一名玩家控制潜艇来面对多名玩家操控的特混舰队。当然，这种情况下肯定不会出现“敌全灭”之类的任务目标，但如何躲避敌舰的声纳和深水炸弹的齐袭，以“百万军中取上将首级”的方式完成任务目标，将是考验潜艇指挥官的最大难题。

SILENT HUNTER 4
WOLVES OF THE PACIFIC

侠盗战士

■上海 长风破浪
推荐度：★★★★

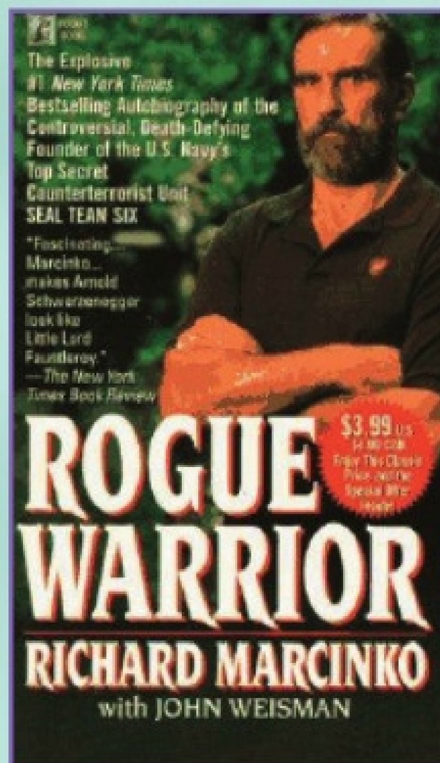
战术射击	英文：Rogue Warrior	上市日期：2007年第四季度
	制作：Zombie	发行：Bethesda Softworks



西方并非只有汤姆·克兰西一位大爷写军事题材小说，眼看着《彩虹六号》等游戏大把赚钱，就算是别的小说家不急，游戏公司的老总们也急了。凭着《上古卷轴》系列聚起亿万身家的Bethesda正是其中之一。他们找到了前美国海军陆战队（Navy SEALs）成员理查德·马钦科，决定把这位仁兄的畅销书《侠盗战士》改编成游戏。



游戏中你将带领4名海军陆战队队员潜入一座潜艇工厂，设法弄到一张上面详细记录着这个国家核打击力量的珍贵数据光盘。不过，正当你忙着调查此事时战争已经爆发了。于是，故事从潜入调查转变为你将如何安然出逃。



为了显示出SEALs行动的特别之处（深入敌后），开发小组从《上古卷轴》系列中汲取了灵感，将关卡设计得极为庞大，为玩家留下了充分的战术想象空间，凸现出SEALs的高超反应能力。实际上，僵尸小组以前在《丛林战争》（Spec Ops）系列中就展示过这一手。

《侠盗战士》的另一个特别之处在于，玩家在游戏一开始遇到的只是普通士兵，但不久后就会碰上对方的特种部队。



Tomb Raider：Anniversary
古墓丽影——周年纪念

■北京 虾米皮



动作冒险	制作：Crystal Dyanmics	上市日期：2007年4月
	发行：Eidos Interactive/SCi Entertainment	推荐度：★★★★

成功的商业作品总是希望推出续集，但对《古墓丽影》这个喜欢不断制作续集的系列游戏来说，却给了玩家一个不大不小的意外。因为对那些习惯于体验劳拉新冒险的玩家来说，这款新作《古墓丽影——周年纪念》（Tomb Raider Anniversary，以下简称为TRA）在某种程度上带有“复刻”的意味。就像游戏的副标题“Anniversary”所表明的那样，TRA是对1996年发售的《古墓丽影》初代的一次特别纪念。开发小组特别重申，TRA并不是《古墓丽影8》（8代将是一款PS3游戏），也不是对11年前那款游戏的忠实重复。他们强调，“这将是一款超越一般意义上‘复刻版’的《古墓丽影》新作”。

两个不同的“周年纪念”

TRA本是Eidos一个雄心勃勃的计划。在Crystal Dyanmics忙于《古墓丽影——传说》（以下简称为TRC）开发的同时，人员流失严重，已被Eidos半遗弃的《古墓丽影》原开发小组Core Design得到了一个意外的开发项目，那就是在PSP平台上制作一款《古墓丽影》的复刻版（游戏最初的非正式名称也叫做“10周年纪念版”），并赶在《古墓丽影》初代发售10周年之际（2006年年底）推出。从后来的开发视频来看，这个项目的完成度已经较高，且使用了和TRC完全不同的开发引擎。然而戏剧性的是，TRC发售后得到的好评让Eidos决定彻底放弃Core Design，他们结束了这个项目，并且让Crystal Dyanmics重复这个“同题作文”。

劳拉有多少变化？



失落的峡谷中的恐龙大战令人怀念

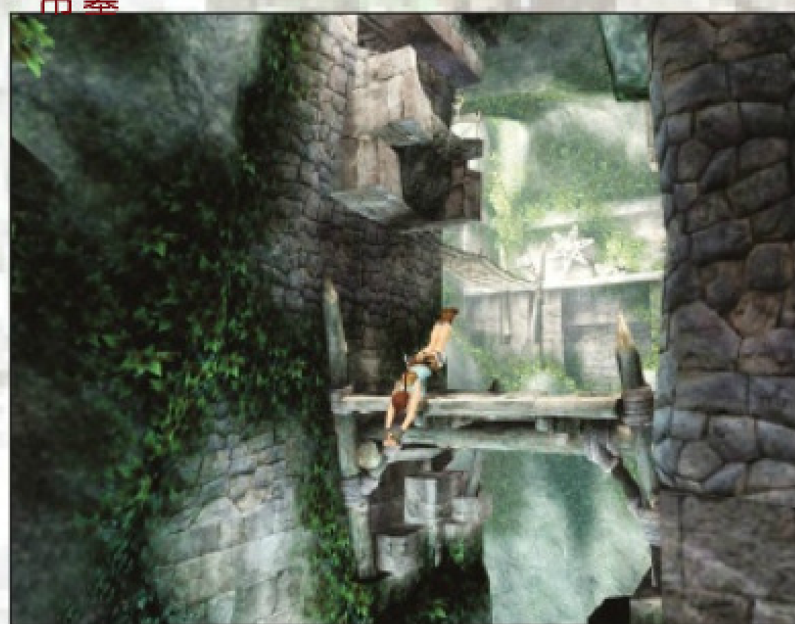
Crystal Dyanmics版的TRA在技术上完全是另起炉灶的。他们使用了在TRC中得到良好表现的游戏引擎，但在游戏的细节设计上保留了大部分初代时的面貌。从目前发布的图片来看，游戏中的敌人、机关、场景和故事脉络几乎完全是初代的设计：4代以后的人类敌人重新变成了初代时的怪物，潮湿雨林里奇异的恐龙又出现了；而机关和场景的样子看起来完全和初代相同，一座秘鲁古庙的细节和初代几乎完全相同；初代所有的大型场景，如秘鲁、希腊、埃及以及亚特兰蒂斯都将出现在TRA中。此外，1～3代的环形物品栏也回来了，这绝对会让那些有10年游龄的老资格玩家倍感亲切。同时，你可能会注意到，劳拉的发型也复原为初代时的样子，而不是此后一直沿用的长辫。这个在初代时因为PS平台机能不足而不得不盘起的“发髻”，现在看起来倒显得别有韵味了。

TRA并不是一款严格意义上的“复刻版”，Crystal Dyanmics在保留经典游戏元素的同时，希望TRC中的一些设计能贯穿在TRA中，让新接触这一系列的玩家不至于有“倒退”的感觉。如在劳拉的火药库里，除了初代就有的双枪、乌兹、霰弹枪等经典武器外，还会配备TRC中增加的抓钩枪，但据说这支枪的功能不会有TRC中那么先进。此外，你一定关心劳拉的动作是否会因为复刻的缘故而减少了初代的水平。不过不必担心，从公开的游戏截图上，已经能看到猴子荡、双臂大回环等后续添加的动作，即使是TRC中加入的单手崖间攀跃也可以使用。此外，由于场景设计上比以往更为自由，谜题的设计会有较大的变化。在一组位于秘鲁背景的截图中，可以看到很多大型谜题的风格都与TRC类似，而与初代中的设计不同。开发者透露说，他们设计了多种前进路线，在探索过程中玩家可以拥有多种过关选择。

Crystal Dyanmics的TRC在商业上取得了巨大成功，这或许是Eidos希望由它来完成这款复刻游戏的原因。而在玩家中，关于复刻版的提议其实由来已久。不管提起“复刻”一词会产生什么样的议论，只要有铁杆玩家觉得值得，4月份的新作发售就绝不会冷场。最后值得一提的是，由于《古墓丽影》初代有足够长的流程，因此你没必要担心这款复刻版会像TRC那样方入佳境便戛然而止。P



这个场景看起来更像是《古墓丽影》初代第一关的样子，吊桥下面可要小心隐藏的恶狼



两款游戏相比，图像的进化是最明显的。这个场景看起来更像是TRC中的秘鲁，据说TRA中的图像表现会比TRC中更好

New Release 上市游戏热报

■晶合实验室 断翅蝶

前言：本期首推《生化危机4》。虽然同为经典系列，但近期来《模拟人生》系列鲜有亮点，即便开创了新的《物语系列》，笔者臆测其系统变化不大。

模拟人生——生活物语 The Sims: Life Stories

2007年2月7日

模拟

制作：Maxi
发行：美国艺电

这是个借助易于上手的游戏系统，专为笔记本电脑优化的《模拟人生》游戏版本。

推荐度：85

生化危机4 Biohazard 4

2007年2月3日

动作冒险

制作：Capcom
发行：Capcom

与以往《生化危机》系列作品最大的不同之处在于，本作的视点锁定在主角背后。

推荐度：90

小不列颠 Little Britain

2007年2月2日

动作

制作：Revolution Studios & Gamerholix
发行：Blast!Entertainment Ltd

这是一款根据BBC同名恶搞的喜剧剧集改编的游戏。游戏中包含了各种意想不到的恶搞手段。

推荐度：85

中途岛之战 Battlestations Midway

2007年2月2日

即时战略

制作：Mithis Games
发行：Sales Curve Interactive

游戏中有超过50种不同的作战单位，玩家可以切换为第三人称视角操纵战舰，观察战局。

推荐度：85

鬼疫 Daemon Vector

2007年1月30日

动作

制作：XPEC Entertainment
发行：Merscom/Pointsoft

游戏结合了冒险要素和紧凑的战斗动作要素，整个游戏充满了诡异颤栗的惊悚气氛，流畅的打斗方式带给玩家豪快的杀戮感。

推荐度：85

异世界 Another World

2007年1月28日

动作

制作：Telcogames
发行：Lexicon Entertainment

其实这是一款源自1991年法国制作的动作游戏的复刻版，虽然在情节上还有些吸引力，但从画面上来说，已少有人问津了。

推荐度：65

装甲精英——战争沙丘 Panzer Elite: Action Dunes of War

2007年1月25日

射击

制作：Zootfly
发行：JoWood Productions

作为最新的资料片，本作中增加了10张风格和环境不同的全新多人游戏地图。支持最高32人的多人游戏模式。

推荐度：80

近距离冲突 Close Quarters Conflict

2007年1月25日

射击

制作：Bedlam
发行：Groove Games/SkillGround

这是一款强调团队配合的游戏。提供了多个角色供玩家选择，每个角色都有自己独特的技能和武器。

推荐度：85

盾牌行动 The Shield

2007年1月25日

动作

制作：Point of View
发行：Aspyr Media

游戏讲述了在虚拟的背景Farmington警察区域中发生的故事。马奇带领4个同伴将铲除该地区所有的罪恶。

推荐度：80

欧陆风云III Europa UniversalisIII

2007年1月25日

策略

制作：Paradox Entertainment
发行：Paradox Entertainment

陆地作战单位主要有3种：步兵，骑兵和炮兵，每个不同的作战单位都有不同的攻击特色。

推荐度：80

其他近期上市游戏

发售日	类型	游戏名称	中文译名	制作	发行	期待度
2007年1月20日	冒险	Scavenger Hunter	觅物	Sagewood Software	Sagewood Software	70
2007年1月20日	益智	Pat Sajaks Lucky Letters Deluxe	帕特·萨加克的幸运字母（豪华版）	Pat Sajak Games	Atari	65
2007年1月20日	冒险	Diver Deep: Water Adventures	潜水员——深海探险	BiArt Studio	Frogstrer Interactive/Micro Application/Noviy Disk	75
2007年1月31日	益智	Chessbase Mega Database 2007	国际象棋模拟数据库2007	Chessbase	Chessbase	70
2007年2月5日	益智	Junior 10	初级10	Chessbase	Chessbase	70
2007年2月6日	体育	Lucinda Green's Equestrian Challenge	露辛达·格林骑手挑战赛	IR Gurus Interactive	Red Mile Entertainment	75



大话新传承《大话战国》前瞻

《大话战国》是由当年开发了《天下》和《大话西游Online》的开发团队制作的一款2D即时制网络游戏，其制作人、主程序和主策划都由开发《大话西游Online》的原班人马担任。《大话战国》同样以表现中国古代历史文化与武侠特色为主，战斗上采用了即时制，而卡通风格、轻松搞笑的表现手法则紧跟当前的潮流。

■北京 Merlin

山水写意，百家争鸣

游戏的世界设定再现了战国时代的群雄逐鹿，共有8国、七大门派可供玩家选择，10个迷宫可以前去探险。游戏的场景设计照顾到了古代的韵味，也融合了现代感十足的画面表现。绿草如茵的草原牧场、热闹喧嚣的周国主城等场景各具特色。各个国家的建筑特点也各不相同，玩家可以感受古代中国不同地域文化的差异。从公布的游戏画面中可以看出，战国古典建筑的宏伟与卡通风格的意趣揉合在一起，相信无论是喜欢写实风格还是喜欢"Q版"游戏的玩家都不会感到失望。

▼ 精美的2D画面，清新明亮



▲ 漂亮的石雕，写实与夸张并重

即时战斗，团队冒险

▼ 即时战斗节奏快





▲ 华丽的法系技能

提到"大话"系列游戏，大家也许都会想到回合制的战斗。不过《大话战国》的战斗方式完全是即时制的，可以像主流的2D动作RPG那样方便地通过鼠标操作和技能快捷键对敌人展开攻击。其团队作战系统十分友好，你可以通过简洁的团队操作界面组织和指挥一个团队。随着你的角色的成长，战争的爆发、资源的争夺、城市的攻防都不是玩家可以独立应对的。只有与其他玩家配合联盟，才能组合成一支强大的军队，应对各种挑战。



生活与商业技能

10级以后，在新手村或周国找到门派向导，便能直接将玩家传送到想去的门派。拜访该门派的门主后，即可加入该门派。游戏为玩家提供了采矿、裁缝、煅造、机关、酒食、药师等丰富有趣的生活技能。你可以利用这些技能自给自足，也可以打造一些不错的武器。游戏中的店铺、酒楼、钱庄、当铺可为玩家提供交易、存款及娱乐等服务，还有神秘的流浪商人出现在各大城市中。当然，玩家可以自己摆摊，体验一下小本经营的苦与乐。

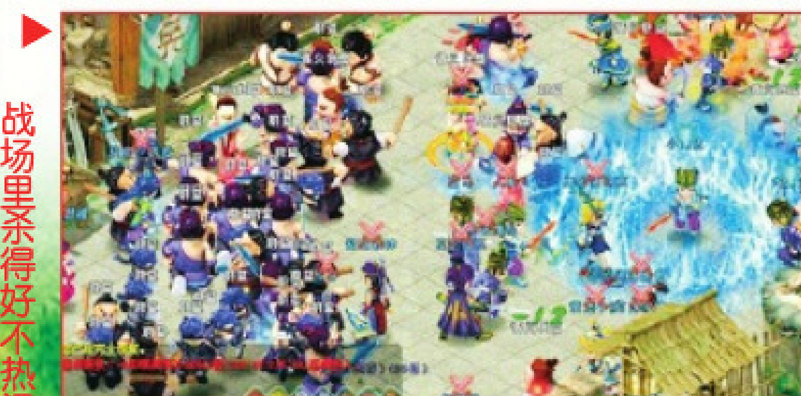
丰富多彩的任务

丰富多彩的任务是吸引玩家继续游戏的关键。《大话战国》中除了设有主线剧情任务外，还有充满挑战的剿匪任务、杀囚任务、师门任务以及危机四伏的运镖任务；还提供了不受其他玩家影响的副本任务。总之，《大话战国》就像"大话"系列的其他游戏一样不会让你陷入枯燥的打怪练级之中。通过完成任务，玩家可以获得特殊的任务道具或技能。多姿多彩的任务是玩家游戏生活的主要内容，相信初进入游戏的玩家一定会充满亲切感。

帮派与国家系统

你可以通过大型帮会系统和朋友们创造一番事业。玩家可以使用战争、外交、内政等功能管理帮派并发动战争。比帮会战更宏大的是国战，除周国中立不可加入外，玩家可自由加入战国七雄中的任何一个，为其而战。不过目前的国战功能还未完全开放，让我们一起期待传说中的国家职业与国家技能吧。P

▶ 战场里杀得好不热闹



大话战国 ●制作：网游数码 ●运营：千橡互动 ●游戏状态：1月19日内测 ●官方网站：http://zg.mop.com





即时战略网游《战火——红色警戒》

《战火——红色警戒》，也许你怀疑的是为什么这款游戏会用“红色警戒”作为其副标题。道理很简单，因为游戏的开发者光联时空认为，他们的新作是“一款具有即时战略元素的科幻MMORPG”。这款以未来人类世界为背景的网络游戏，虽然并没有走流行的网游路线，但其RTS设定还是十分独特的。

■北京 3C

多种文明汇聚的未来世界

《战火——红色警戒》描述了地球在战乱中被核武器毁灭后，幸存的人类搭乘巨型移民飞船穿越宇宙，最后降临到了海伦大陆的故事。海伦大陆上存在着许多有智慧的优秀种族，他们有属于自己的文明，却正在互相争斗。人类利用自己优秀的外交能力在其间周旋，终于将这些文明汇聚在一起，建立起了大联盟。其中最先进的五大文明是——人类、林兽、电灵、冰晶和金属。然而，种族融合计划却无法阻止恐怖分子日益膨胀的野心，于是大联盟与叛军的战斗爆发了。


▲ 要塞前沿与怪物的战斗，不知能否控制一个小队左冲右突？


▲ 组合队形击杀强大的Boss

“即时战略元素”如何体现

关于即时战略元素如何体现，目前从开发者发布的资料中还无法得到确切的答案，但这种RTS元素无疑是通过团队的密切配合来体现的。游戏中，玩家可以在类似机甲的“驾乘系统”上进行战斗，而多人操作系统还允许5名玩家在同一辆战车上进行战斗操作。每个人的分工都是不同的，怎样控制速度、距离、开炮的方向及技能的搭配都是由战车内的不同角色来完成。有了这样的设定，就决定了在游戏中战斗方式的多样化。近身战、远程战以及战车部队的搭配都将具有技巧性。在某一场战役中，如何将参战人员合理调配，将战车、远程部队、近战部队以最合理的方式进行部署，这就需要具有很强的团队配合意识和调度指挥能力了。当然，高超的操作水平也是必不可少的。


▲ 夜间的战斗：即使有华丽的技能，战斗中的配合仍十分重要

战火——红色警戒 ●制作：光联时空 ●运营：未定 ●游戏状态：近期内测 ●官方网站：http://www.fireol.com

种族、技能与成长路线

初进游戏，便会让人立刻感到紧张的战争气氛。所有NPC都荷枪实弹，即使是在安全地区也可体会到战火蔓延带给人们的恐惧与不安。在游戏中，不同种族的角色可能是朋友也可能是敌人，种族不是划分善恶的标准。于是，你的游戏角色出现在大联盟的各个新手基地中。首先要做的是比较简单的任务，如清理基地周围的小股恐怖势力等。当然，这是有偿工作，完成任务后可提升自己在联盟中的地位。等得到大联盟军官们的认可后，人物就要面临一些选择了。


▲ 1级的召唤机器人就很能打

■独特的武器技能

《战火——红色警戒》中的每件武器都有其独特的技能。无论是近身战所用的超合金利剑，还是可远程狙击敌人的各种激光制导枪械都至少拥有两项武器技能。武器技能可通过武器的使用来提升等级，并增加对敌杀伤力。


▲ 可以3段变身的恐怖Boss

■人物的成长

当人物等级达到10级时，就可在不同种族的主城学习人物技能。人物技能配合武器技能可让你的战斗力大大提升。当然，人物技能的选择十分关键。10级时的角色只拥有1点技能点，之后每升两级增加1个技能点，所以技能点如何使用就决定了人物将拥有怎样的技能。技能的搭配使用同时受到人物属性配点的影响。属性配点每升1级可以得到4点，对应人物的4个基本属性，这两种配点路线决定了游戏角色的整个成长过程。

当玩家确定了角色的成长路线后，角色的身份也渐渐不再是新兵，他必须为大联盟抵抗叛军的努力做出贡献。你可以与同伴共同驾驶一辆战车，互相协作以达到完美的战斗效果；也可以在丛林中神出鬼没，做一名孤独而冷血的狙击手！

开发团队背景

即时战略要素是否如开发团队声明的那样引人入胜，我们现在不敢断下结论，但游戏的开发者都具有丰富的开发经验。据介绍，《战火——红色警戒》的开发历时3年，其开发团队集合了国内众多优秀研发人才。在这个团队中，有曾成功开发了《机器人大战》《秦殇》《复活——秦殇前传》《天骄》《天骄Ⅱ》等多款游戏的主创人员。团队领导者张志鹏，曾经担任《秦殇》系列等多款知名游戏开发的主程序。



大航海時代 Online
《大航海时代Online》副官系统简要指南

国服《大航海时代Online》（以下简称为DOL）收费已有一段时间了。近日，官方终于应玩家要求更新了副官系统。顾名思义，副官就是助手，是船上的大副、二副，可以帮玩家完成一些工作，同时提升你的相关能力。副官可以与你一起成长，并由你完全控制和培养。

■四川 浪子韩柏

大航海时代Online ●制作：KOEI ●运营：盛宣鸣 ●游戏状态：收费运营 ●官方网站：http://www.dolchn.com

副官的定位与雇佣副官

DOL里的副官其实等同于其他MMORPG里的宠物，这是DOL玩家的一致看法。毕竟DOL的游戏背景是不可能出现宠物的，但一名玩家可以雇佣两位副官。其中，当冒、商、战任意单项等级达到20级时，即可雇佣第一位副官；当单项等级达到40级时，则可雇佣第二位副官。达到条件后，在各国首都型都市的酒馆里点击酒馆老板就会出现雇佣选项，雇佣金为10万，每日薪水按等级×5的公式计算。其实DOL中还有“三副”的概念，不过目前只在日服更新。在开了房屋系统后，玩家可以放一个副官在家中待命。



▲ 有钱能雇两位副官，第三副官的开放还要期待后续版本的更新

副官可以担任的职位

副官可以担任6个职位，分别是仓管、兵长、船医、航海长、警戒员以及主计长，不同的职位有不同的辅助技能和副官技能。副官的辅助技能可以对玩家持有的技能产生等级+1的效果；副官技能则是副官特有的技能，它们体现了副官的独特魅力；语言技能任何职位通用，拉丁语、喀尔特语、希伯来语、古埃及语除外。这样，一位副官拥有的最多技能为：辅助技能+副官技能+语言技能=15项技能。在这里，副官的各种技能是随着副官人物的升级并满足一定条件而逐步习得的。你必须坚持不懈，要培养出一位副官的所有技能是一项艰苦而漫长的工作。



▲ 特定副官只能在特定都市雇佣，如果无法支付副官工资现金时系统会从银行里扣除

给副官安排职务

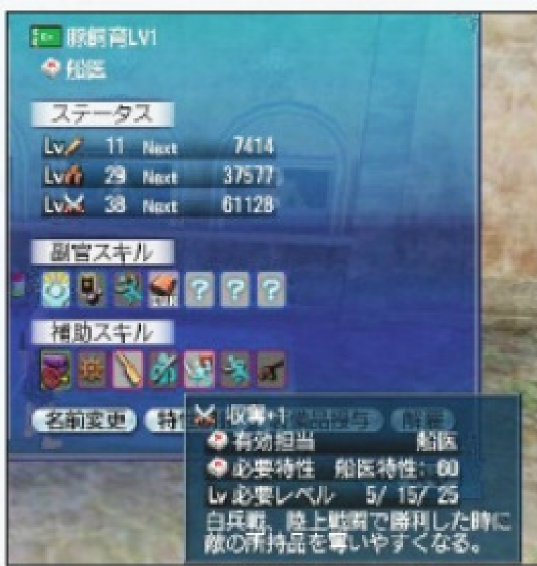


▲ 根据角色的侧重为副官安排职务

根据各位玩家的需要，冒险系主要以安排航海长（侧重航海辅助）、警戒员（侧重探险技能）职务为上，商人系主要以安排主计长（侧重生产技能+1）、仓管（侧重买卖技能+1）职务为上，军人系主要以安排兵长（侧重炮术派玩家）、船医（侧重白兵系玩家）职务为上。总之，原则就是尽量让你所选择的副官辅助技能和自己的技能重叠较多为佳，使自己的技能有+1的附加效果。

副官的适性

适性在我国台湾省服务器被译为“特性”，代表某副官担任某项职务的技能发挥效果。适性越高，越适合做此工作，本工作相关的副官技能发动几率也越大。所以，培养副官的核心在于适性的培养。副官初期的适性值会在雇用时被随机决定。不过很可惜，刚开始时副官的适性是屏蔽的，玩家不能查看。只有雇佣副官并委任其职务，等他升级加点后才能看到相关的适性。不过一般来说，只要主适性（冒险看航海长和警戒员适性、商人看主计长和仓管适性、军人看兵长和船医适应）好就可以了，其他的则相对次要。



▲ 海盗们最喜欢的副官辅助技能可不容易出现

随着副官3系等级的上升，系统会追加适性点数，可用这些点数加大指定的适性值。如想快速增加船医适性，可在储足适性点数后加大船医适性值。适性数值的强弱用5个等级表示，0～19为D、20～39为C、40～59为B、60～79为A、80～100为S。100S则代表满值，即最强的适性。

关于副官的两个小问题

关于增加副官的经验值。有两种方法：一是随玩家某一行为取得经验值而得到相同的经验值，二是随航海天数增加（海面上航行天数越多经验值越多，所以日服有副官“泡水”一说，但挂在海面上经验不多）。

关于改变副官的形象。副官根据国籍不同有不同形象，也有男女之别。你可以给予其装备改变服饰外表，不过要注意几点：副官无法给予装饰品，给予副官的装备无法收回，装备不影响副官的属性（即装备纯用于观赏）。最后，你可以给副官改名字……



▲ 副官不会因装备品的辅助效果而获得技能修正

奇迹世界

SOUL OF THE ULTIMATE NATION

《奇迹世界》圣射手职业成长指南

出于职业平衡的考虑，《奇迹世界》（以下简称为SUN）在职业设置上推出了圣射手这样一个特殊的职业。圣射手没有狂战士那样可以担当肉盾的高防御，也不如魔法师那样有丰富的魔法技能，也许大家对他的第一印象就是爽快的双枪攻击，但圣射手作为一个团队中不可或缺的攻击力量是非常全面的。

■上海 不肯当记者

圣射手的职业规划

如何在SUN中当一名出色的圣射手呢？简单地说，游戏中的每一职业都会根据自己不同的加点路线选择不同的4套装备，而圣射手主要有战斗、敏血、敏力和召唤4种类型。由于游戏没有洗点的设定，所以即使你再有“个性”也不能胡乱提升各种属性，否则即使到了高级别，你可能依然是个不堪一击的人物。



▲ 技能界面显示了战斗和召唤两系的所有技能

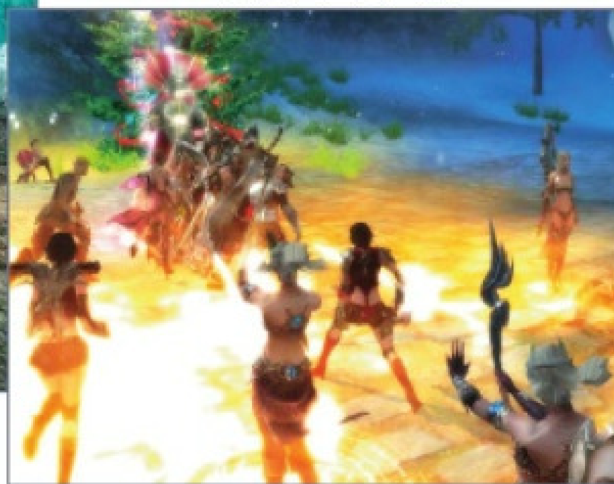
我们可以将圣射手的4种类型进一步归纳为3类：拥有强大伤害技能的攻击型，可以和召唤兽一起打猎且能提供Buff的召唤型以及可以快速穿上高等级装备、杀伤力强大的敏捷型。可见，圣射手最重要的属性是力量和敏捷。一般来说，敏血或敏力型角色应主修敏捷，力量修到够穿装备就可以了；此类人物的防御、格挡和移动速度都很高，出现致命一击的几率也更大。攻击型应主修战斗系技能和敏捷，此类人物是战斗中的主攻手，攻击技能很多。召唤型应主修召唤技能和敏捷，此类人物可为队友添加Buff并通过生命精灵复活和治疗队友。此外，召唤型角色独有的召唤兽能力是每个队伍都需要的。

圣射手的中期注意事项



▲ 拥有特殊技能的召唤型圣射手无疑是队伍的福音

▼ 中期以后，圣射手更适合在队伍中扮演重要角色



40级以后，你会发现团队是非常重要的。因为40级之前你碰到的基本上都是小怪，而之后良好的团队组成才能保证你每次任务的顺利完成。在人物搭配上，最好配上一名狂战士、两名魔法师、一名治疗者，其余的最好全部是圣射手；如果攻击型和召唤型圣射手能各组一名就更完美了。在这个阶段基本上靠魔法师和拥有技能的圣射手进行攻击，但这个级别上，你能得到的奖励属性点最好不要急于分配，等你的人物成长到更高等级时再分配比较保险。当然，如果你能从“前辈”那里得到完整的加点方案是最好的。此外，虽然很多装备都能增加属性，但花上几十万买个只加2点属性的装备就显得不划算了。

最佳“射”手也就是最佳杀手。按照前面省钱的方法练级，在游戏后期你就可以在省下几百万金钱的前提下换得第5套大枪。此类武器可让你自动获得燃烧弹和破坏炮两大技能——由于小枪和大枪的技能都是专用的，所以升级技能前要为自己的将来作好规划，否则明明想升大枪的结果选择了小枪专用的“飞天血雨”就糟糕了。

在技能学习上，前两个技能六连射和冲击波，攻击力并不比普通攻击高多少，不建议在此浪费点数；追月腿是被很多玩家追捧的，但这一技能更多的是在PK中大显身手，可以推迟到后期再加；狙击属于高攻击技能，是考虑重点加点的，因为在30级之后它同样非常有用；冰冻箭攻击不高，也不是群体技能，可以先放一放；回旋踢的作用也仅仅表现在PK上；飞天血雨是单手弩玩家需要重点考虑的技能，因为这是小枪人物的第一个群攻技能；金钟罩是早期的

圣射手的终极修练

保命技能，可瞬间增加防御和魔防，应重点考虑；燃烧弹是大枪专用技能，虽是群体技能，但威力一般，就看个人的喜好了；疾风奇袭也是单手弩玩家提高自己攻击力的有效技能，建议多加；强力射击最多可同时干掉5个怪，也是PK时的好技能；旋风扫射有点像花架子，攻击力太低，看看别人用就可以了；破坏炮是大枪的第2个专用技能，10级时就有400点以上的伤害，是单体攻击中最强的；穿透箭攻击力很低，这个大家自己斟酌；法力燃烧的单体攻击很高，且吸对手的MP、打Boss和PK时可变成阻止对手高攻的魔法；震天动地则是最强的群攻魔法，其160度的范围攻击必定是你应该多加点的技能。

最后谈一下属性的加点。命中和回避是必加的，因为在战斗中，回避和防御是同等重要的属性；而射程在高敏的圣射手身上就显得不太重要了，所以可以最后考虑加，甚至不加。P



◀ 破坏炮是大枪人物的最爱，单体攻击威力极强

▶ 召唤兽能跟随圣射手一起战斗，带个大块头出去多有安全感

奇迹世界	
●制作：Webzen	●运营：第九城市
●游戏状态：近期内测	●官方网站：http://sun.the9.com



《天下贰》公测版第一印象

网易历时4年开发的网络游戏《天下贰》在压力测试中收到了很好的效果，经过一年多陆陆续续的测试以及不断的版本更新，《天下贰》现在的样子已和最初不太相同了。虽然现在有人称它是中国化的《魔兽世界》，认为它有“抄袭”之嫌，但客观地说，以前那些模仿“暗黑”及韩国网游的国产游戏又有多少真正得到了它们的精髓呢。

■北京 一夜

门派印象：平衡性与技能设计

《天下贰》公测开放了全部八大门派，每个门派各有特色和优势。本来门派多，平衡性的问题会十分头疼，但经过不断修改，这个问题得到了较好解决，很少有人认为门派设计有失偏颇。在门派设计上，《天下贰》可以说将民族特色与网游普遍职业设置结合了起来。天机营偏向军队，翎羽山庄偏向游侠，云麓仙居、奕剑听雨轩和冰心堂偏向仙界，而太虚观和荒火教是道教和少数民族信仰的代表。


▲ 公测了，游戏里终于出现了人山人海的热闹场面


▲ “记忆空格”让技能系统更具游戏性

玩家感觉比较有趣的是门派技能的设计。“境界”和“记忆空格”让人感到新鲜和有趣，技能记忆的设计使技能不再是单纯的花钱学习那么简单，玩家在修炼时不得不精打细算并有选择地发展人物。

任务设计：网易特色的延续

任务系统一直是网易自主研发游戏的特色，长盛不衰的《大话西游Ⅱ》和《梦幻西游》都是靠其精彩的任务系统笼络了大批玩家。《天下贰》的任务系统看起来就很亲切，如师门任务、任务链等。其实玩家最喜欢的还是蒙学任务、宝鉴任务等环形任务系统，这些任务现在已是玩家每日必做的功课。因为在任务的难度和强度上，任务链比较简单，最多是40环的逍遥任务，速度快的话一小时就可以完成，这其实也避免了以往任务链的一些缺点。

《天下贰》的主线任务目前只开放了一小部分，但至少初期的主线剧情还是很吸引人的。目前玩家不太适应的是师门任务，因为它的双倍奖励虽然丰富，但由于游戏地图太大，新手玩家在30级未骑马之前要完成它难免会心生畏惧。所以，在30级之前还是多做主线任务效率比较高。

▶ 师门护瞳任务，唯一的问题是跑地图很麻烦


▲ 物品栏设计很精致，而你所穿的装备则有负重的设计

势力与城战：对管理的要求

势力就是《天下贰》的帮派系统。它是一个组织，但在势力中任何人都有弹劾势力主的权利，更可以联合他人谋反。这就为势力系统增加了更多的管理色彩，势力的经营也就成了一门艺术。

势力发展的终极目标就是攻城掠地、封侯拜相，这些都可以在《天下贰》的城战中得以体现。目前游戏只开放了可被攻占的6座城池中的两座——江南地图的云轩城和燕丘地图的北阿城。城战PK系统的延伸，也是未来《天下贰》的主节奏。一旦一方势力占领一座城池后，可以任命该城的太守、都尉、将军等职位，而且也可以得到该城的建设和发展权。遗憾的是，目前的公测版本中城战系统并未全部开放，很多道具、设计和权力使用都未开放，希望城战系统能够早日完善。


▲ 城战一触即发


▲城战中的前锋大营

特色玩法：游戏不只有一条道路

幻化。幻化是《天下贰》中较受欢迎的设计。游戏中每个怪物都会掉落“元魂珠”，玩家吸收它以后就可以变幻成怪物形态；不仅外表是怪物，而且可以使用和领悟怪物使用的一切技能，在属性和攻击方式上也都和怪物无异。

驿站。这里说的驿站不是指它的交通功能，而是指它对经济的指导作用。玩家可通过竞价的形式买断驿站的经营权，设定驿站功能的价格。这样驿站不单单是交通工具那么简单，它还会影响玩家的出行和游戏的经济系统。

仇人。《天下贰》中虽然对恶意PK有着严格规定，但玩家可以通过仇人系统来攻击和追杀敌视自己的玩家。结仇的玩家之间可直接攻击，你也可以通过交纳金钱来获得仇家的坐标，进而展开追杀。


▲ 占领云轩城后可获得人事任免和城防的权力

天下贰 ●制作：网易 ●运营：网易 ●游戏状态：3月1日公测
●官方网站：http://tx2.163.com



《侠义道II》三地新手任务详解

江湖里人人性格不一，而玩家也将在3个不同的地点进入《侠义道II》的世界。聚贤庄、侠客岛、恶人谷，这3个地方有不同的风格，玩家可根据自己的性格选择不同的出生地。诞生在武林里之后，你马上要接受各式各样的考验，走出你成为大侠的第一步。下面对新手任务的详细介绍，相信会为初涉江湖的玩家带来一定帮助。

■北京 青青

聚贤庄

1.到聚贤庄后与游庄主对话，庄主让你去找见闻广博的薛神医。2.薛神医将所学尽传与你，并让你回去找游庄主接受他的考验。3.游庄主让你去安土1层杀掉10个歌舞伎武者，再回来见他。4.杀够歌舞伎武者后，通过门口的驿站传回聚贤庄。游庄主给了你一些恢复生命的丹药作为奖励，还托你去看望他那不成器的儿子游坦之。5.在聚贤庄找到游坦之，他很不耐烦地将你赶回游庄主处，说他不会寻死。6.游庄主感谢你为他的犬儿奔波，并请你到薛神医处打探为游坦之配的药何时才能完成。7.薛神医让你到安土一二层找两种药材，以便彻底治好游坦之的脸。8.到安土杀死“娈童”或“巫女”获取隐形粉和迷魂香，交给薛神医，得知若想治好游坦之的眼伤，还需到安土3层杀掉倭寇，得到他们的眼睛。9.与安土3层门口的“抗倭义士”交谈，可得知打造独特暗器的方法。10.打出暗器并装备后，可在倭寇血量较少时用Shift+鼠标左键将其俘虏杀死，可得倭寇眼睛、首级和金钱。11.将倭寇眼睛交与薛神医，而游庄主则赠与一封“门派推荐函”。10级后可凭此函到扬州找到门派接引人，加入自己喜爱的门派。


▲ 想要分清正邪，何不去找薛神医？

侠客岛


▲ 龙岛主会给侠客岛的玩家进行“启蒙教育”

1.到侠客岛后先与龙岛主对话，他建议你去拜访赏善惩恶使，或许能为你揭开心中对江湖的迷惘。2.赏善惩恶使为你解惑，并请你去找龙岛主，完成他给予的试炼。3.龙岛主望你能为抗倭大业尽绵薄之力，目标同样是杀死10个歌舞伎武者。4.杀够歌舞伎武者后，龙岛主会让你去安土城寻找密信。5.通过驿站NPC到达安土城，杀死忍者获得密信。6.龙岛主发现信内全是东瀛文字，望你到安土2层找密探翻译此信。7.找到密探，发现他前两天探听消息时被倭寇暗器所伤，无法移动且眼不能视物，他请你到侠客岛药王一嗔处寻找解毒之法。8.药王让你去安土2层的倭寇身上找到扶桑护身锦囊；在安土2层杀死娈童、巫女获得锦囊，交给药王后得到驱毒秘方及500两银子。9.密探服用解药后译出了密信内容，原来各方倭寇准备于下月共同起事。10.回报龙岛主，他望你为我中华扬威，到安土3层取得倭寇首级。11.打怪可直接获取倭寇首级，将它交与龙岛主，获得“门派推荐函”。

恶人谷

1.到恶人谷后与李大嘴对话，他让你去找哈哈儿了解了解恶人。2.哈哈儿教了你一些当恶人的“准则”，然后回去找李大嘴。3.李大嘴开始考验玩家，给你的第一个任务同样是击败歌舞伎武者。4.杀够任务怪之后回城找到李大嘴，他说屠娇娇正在找你，让你速速前往。5.屠娇娇说，恶人谷有一个狡猾难缠的小子江小鱼，搞得大家不得安宁；想打发他离开必须送他一件礼物，这礼物就是安土城忍者常会携带的金叶子。6.找到金叶子后回到恶人谷，屠娇娇让你尽快送江小鱼出谷，并赠与你500两银子。7.将金叶子交给江小鱼，谁知他却看不上眼，要你到安土2层去弄两组倭国寿司来才肯罢休。8.到安土2层杀娈童或巫女得到寿司，现在江小鱼终于答应离开恶人谷；走时还让你记得给李大嘴说一声“小鱼会想他的”，因为在谷中只有李大嘴对他最好。9.李大嘴会提出新的考验：去安土3层取回倭寇首级。完成这一挑战即可获得李大嘴赠与的“门派推荐函”。


▲ 想出恶人谷，请找李大嘴

初涉江湖，游戏安排了两个大型任务历练玩家。

密室夺宝。与安土城2层门口的抗倭义士对话，得知安土3层有个密室。不过要想混进去需要击败娈童或巫女得到他们的衣服，化装混进密室。注意，此处侠客只能装备娈童的服装，侠女只能装备巫女的服装。

击败倭首。与安土3层门口的抗倭义士对话，得知在安土城的天守阁中藏匿着一位倭寇首领。此人武功高强，前段时间打伤了我方的随军医士。杀掉倭寇首领及他的手下，可获得阴跷脉的部分铜人、奇脉的第一个穴位铜人及此穴位专用针。回复任务则会获得打通经脉的第一个铜人与穴位专用针。


▲ 密室夺宝。修为越高的人散发出的内力越强，越易被守卫识破；修为低的玩家反而容易混进去

完成以上新手任务后，你将以一个真正江湖客的身份加入门派。

侠义道II

●制作：梦工厂　●运营：TOM游戏世界　●游戏状态：1月29日内测
●官方网站：http://www.xyd2.com.cn



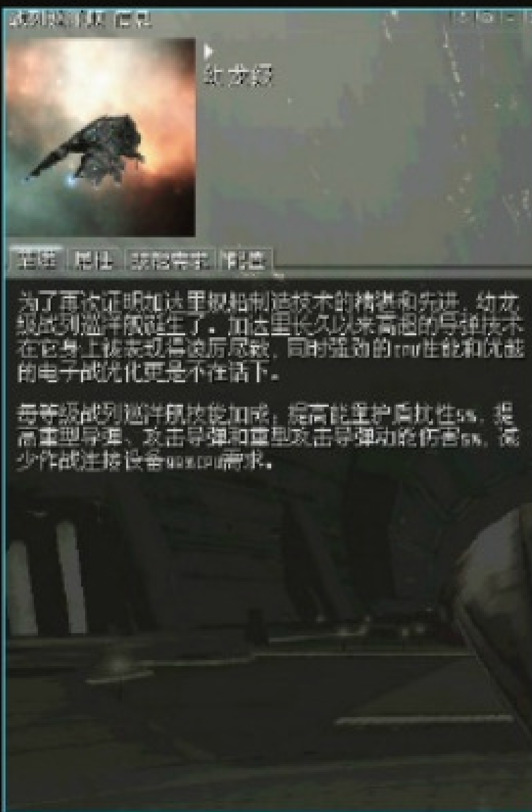
《星战前夜》的最新资料片《启示录》内测后，让大家望眼欲穿的莫过于新颖的战舰和更完善的系统。而此次二级战列巡洋舰的推出则是一个不小的突破，4族均对其战舰的伤害做了调整，根据种族特点加大了火力输出。不过丑话还是说在前头：战舰的好坏不是评价你战力的唯一依据，技能的高低才可以分清孰高孰低。

■上海 卡卡西

加达里战列巡洋舰：幼龙级

不得不说，幼龙级是《启示录》对C族战巡一个很好的弥补。因为猛鲑级战巡针对的是中型混合炮台射程的提高，然而对C族而言，混合炮台并不是大家所中意的，多数C族玩家喜欢以远程导弹实现远程攻击（说白了就是躲在远处放冷枪，你被打到了只有生闷气，拿他没辙）。猛鲑级战巡对抗性加强，只能说它变身成为一头“血牛”，可依旧不符合“MT”的定位。因为它没有好的能源输出设备，很多人只能拿它刷简单的3级任务，虽然爆不了船，但打起来也很郁闷。

幼龙级战巡则以7个高槽位对火力输出提供了有力的支持；中槽位较之猛鲑级多1个，增强了幼龙级的护盾抗性；4个低槽位是C族常用的能源诊断及弹道控制系统。可以说，集攻击与防御于一体的幼龙级战巡，是这次《启示录》改版中对C族的格外偏爱。

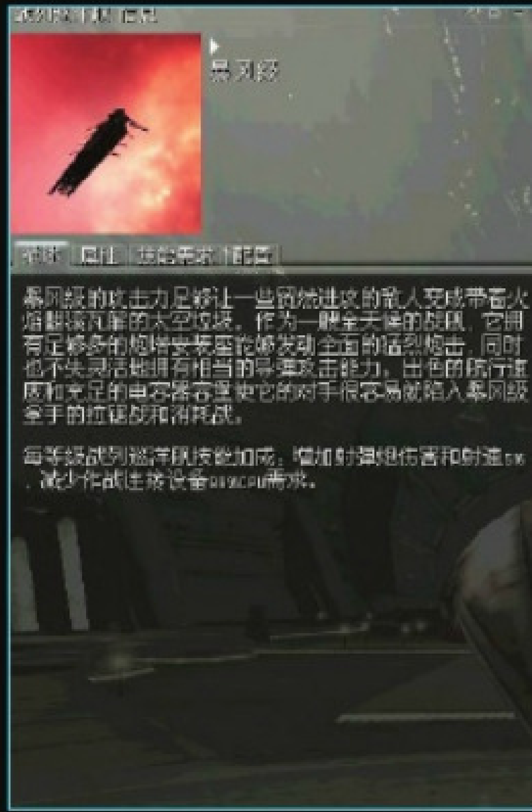


▲ 幼龙级战巡诞生了，加达里的高超导弹技术终于被淋漓尽致地展现出来

米玛塔尔战列巡洋舰：暴风级

要说《启示录》对哪个种族战巡削弱得最厉害，那肯定非米玛塔尔莫属了。先不谈《启示录》对4个种族的伤害进行加强的大前提，单从M族自身的暴风级战巡而言，少了能量护盾增效速率7.5%的加成就是个不小的打击。现在的2级战巡暴风级仅在伤害上有提高，而防御和恢复都受到了限制。再从另外一个侧面——无人机来看，原本就少得可怜的40立方米容积被减少为30立方米，让M族根本无法使用无人机技能；就算能使用，也对对手造成不了什么伤害。

唯一让M族玩家值得庆幸的是，新的暴风级战巡将射弹炮炮台由5个增加到了6个，以配合战舰5%的伤害加成；中槽位减少1个而低槽位增加1个，迫使那些想开暴风级战巡的朋友由“修盾”向“修甲”转型（这可是个不小的工程，当然你也可以考虑双修，笔者试过，效果还不错）。

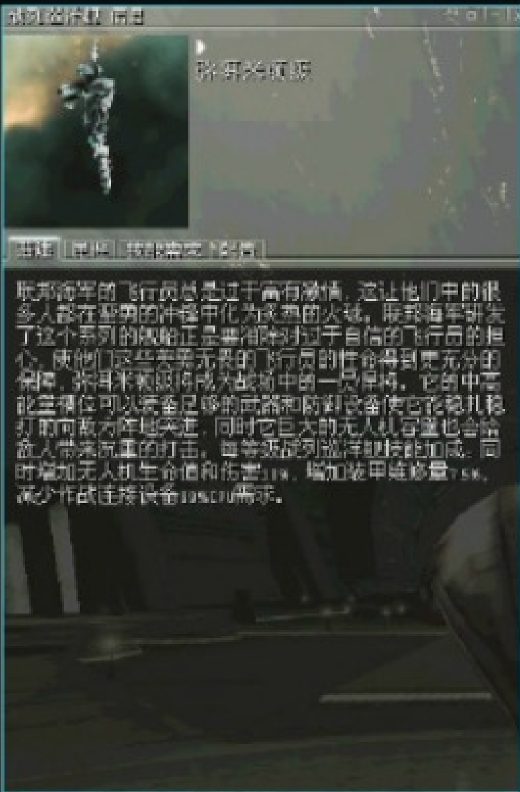


▲ 暴风级战巡现在拥有了足够的炮台，但其他属性则多少被削弱了

盖伦特战列巡洋舰：弥洱米顿级

对于善用无人机的G族而言，弥洱米顿级的确是对布鲁提克斯级的一个改善。布鲁提克斯级增加的是中型混合炮台的伤害，对用惯了无人机打击的G族玩家而言，这并不是他们值得引以为傲的战舰。在对战其他族时，布鲁提克斯需要近身攻击，但在你接近的过程中也许会遭到很多炮台的袭击；就算能够冲上前去，你也没有与敌人抗衡的能力。狭小的无人机容积大大限制了G族战巡的发展，即使有7.5%的装甲维修效率技能加成，在此刻也很难扭转战局。

弥洱米顿级战巡拥有125立方米的无人机机舱，正好可容纳5架重型无人机。无论是刷任务还是PK，都能大幅提升G族战巡的火力。较之布鲁提克斯级而言，弥洱米顿级的中槽位和低槽位均多1个，这更加强了它的耐战性和善战性。



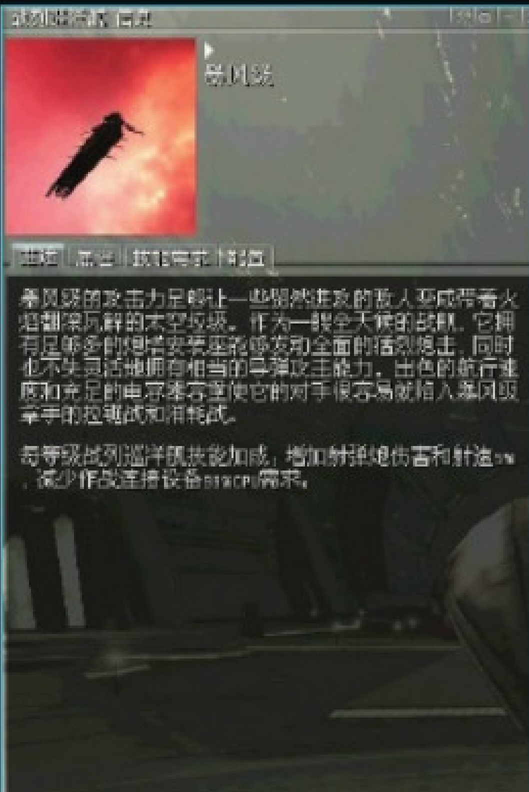
▲ 弥洱米顿级战巡无疑让飞行员的性命得到了更好的保障

艾玛战列巡洋舰：先驱者级

艾玛族战巡的设计演变可说是战巡作战特点转移的一个例子。其1级战巡强调的是装甲对所有伤害抗性的增强，现在的2级战巡先驱者级，则是将对抗性的增强转化为战斗时的武器伤害，这的确是A族战巡的一个转折。

值得一提的是，先驱者级战巡对无人机的容积做了大幅调整，是原先先知级的2倍，正好可容纳5架中型无人机。然而从战舰配置上讲，这个转型似乎又受到了很大的抑制：高槽位和中槽位都少了1个，炮台位也较先知级少1个。

因此，艾玛族的2级战巡虽然有容积的扩大，但在火力输出上还是没能达到尽善尽美的地步。



▲ 先驱者级的定位是“大规模杀伤性武器”，而更多的无人机多少能弥补其火力的不足

星战前夜
●制作：CCP Games ●运营：光通通信 ●游戏状态：收费运营
●官方网站：http://www.eve-online.com.cn

珠宝加工（Jewelcrafting）是《魔兽世界——燃烧远征》（以下简称为TBC）唯一新增的专业技能，也是非常实用而有“钱”景的技能。因为T4、T5等高级装备几乎都有插孔，如果不能配上稀有宝石，威力其实比T3还要小。因此，资料片开放后，珠宝加工的相关材料就成了拍卖行里的热销产品。

《魔兽世界》资料片 珠宝加工资料集

■品游轩 风梦秋

1～300级的珠宝加工要在血精灵或德莱尼人的主城学习，主要是制作戒指、项链以及珠宝加工师自己才能用的塑像和饰品，所需的材料都是资料片开放前已有的。

300级以后才算是真正的珠宝加工，这时可加工各种外域产的宝石用于镶嵌。原始宝石通过在外域采矿有一定几率得到，此外，珠宝加工师利用探矿技能消耗5个矿石可能得到0～3颗宝石。外域宝石有3个等级，绿色品质的可在瑟银矿和外域产的两种矿石中探出；蓝色的只有在外域矿石中有较小几率探出；最顶级的两种宝石由炼金术士转换而来。镶嵌好的宝石不能拿下来，只能被替换，属于消耗品。因此，珠宝加工实际上跟附魔颇为相似，但附魔必须在城中叫卖，而加工好的宝石可以拍卖，玩家可以自行镶嵌。



▶新增加的镶嵌宝石界面：这件装备上有一个蓝色插孔和一个黄色插孔，如果两个孔嵌入的宝石颜色与预设相符就可以激活插孔奖励。如，将蓝色或紫色（蓝 黄）宝石插入蓝色插孔，将黄色或橙色宝石插入黄色插孔。当然你也可以嵌入任何颜色的宝石，只是得不到插孔奖励而已。另外，很多头部的装备还会有Meta插孔，只能插入Meta宝石。但Meta宝石还有额外要求才能激活。如，全套装备上的蓝色宝石多于黄色宝石等，这个统计还要算上紫色和橙色这样混和颜色的宝石



▶外域训练师只教授300级以上的技能。如果计划在资料片推出后快速提升，就在银行里备好材料等在通往埃索达的奥伯丁港口（联盟）或从幽暗城的传送装置前往银月城

以下为1～300级冲技能简易指南，资料中所列物品为该等级下能确保较快升级的物品，所需材料数目为该等级阶段的总计。有志于投身珠宝加工的玩家，可据此在资料片更新前积攒所需的材料。301～375级主要是加工各种宝石，这里不再赘述。

1～40：精密铜线

材料：铜锭×（78～118）

说明：精密铜线刚好是后续产品的材料，35级后变绿，冲到40级较容易。

41～50：虎眼石指环

材料：虎眼石×10，精密铜线×10

51～60：镶孔雀石戒指或豪华虎眼石项链

材料：孔雀石（虎眼石）×20，铜锭×20，精密铜线×10

61～80：青铜底座

材料：青铜锭×（40～50）

说明：70级变成黄色，75级后运气差的话可能消耗较多材料。

81～105：简易珍珠戒指

材料：有光泽的小珍珠×10，青铜底座×10，铜锭×20

说明：简易珍珠戒指较合适，因为有光泽的小珍珠相对宝石产量较高。

91～110：银色能量之戒

材料：银锭×20

说明：银矿虽少，但还是比宝石的供应充足。此外，仍可制作简易珍珠戒指。

111～130：沉重的石雕像

材料：沉重的石头×（200～240）

131～150：玛瑙坠饰

材料：绿玛瑙×20，青铜底座×20

151～195：秘银细丝

材料：秘银锭×（70～80）

说明：这个比较特别，直到180级才变成黄色，而且可一直冲到195级。

175～190：坚固的石雕像

材料：坚固的石头×（100～240）

说明：185级变绿色后，可能消耗较多材料。

196～210：快速治疗之黄水晶戒指

材料：黄水晶×15，元素之水×30，秘银锭×30

211～220：青绿石图章

材料：青绿石×30，魔精×40

说明：注意要尽早收集魔精。

221～225：战士之青绿石坠饰

材料：青绿石×5，魔精×10，秘银细丝×15

226～250：瑟银底座

材料：瑟银锭×（75～135）

说明：235级变黄，245级变绿，但主要用于满足后续产品的需求。

251～260：火焰之红宝石坠饰

材料：红宝石×10，瑟银底座×10

261～270：真银治疗之戒

材料：真银锭×（20～24），野性之心×（40～48）

271～285：宝石专注之戒

材料：艾泽拉斯钻石×15，瑟银底座×15

286～290：冬夜之蓝宝石坠饰

材料：蓝宝石×5，死灵精华×10，水之精华×5，瑟银底座×5

291～300：狮子之绿宝石戒指

材料：巨形绿宝石×20，瑟银锭×10，瑟银底座×10 P

魔兽世界 ●制作：Blizzard Entertainment ●运营：第九城市 ●游戏状态：收费运营
●官方网站：http://www.wowchina.com

《三国志Online》主要游戏系统介绍

在今年第2期的《大众软件》上，笔者已简单介绍了《三国志Online》（以下简称为SOL）日本首发会披露的游戏概况。随着日本服务器首次测试的展开，这款游戏的面目也渐渐清晰起来。笔者也克服了网速的困扰，为大家带来SOL的试玩体验及几大系统功能的介绍。

■四川 浪子韩柏

人物创建：家族与阵营限制

进入游戏后，首先要创建人物。这里有个有趣的设置：同一个账号同一服务器内所创建的人物为“一族”，第一个人物的姓氏决定后面的人物都必须与其同姓，如要改姓必须删除全部人物。此外，人物加入的势力必须保持一致，同ID下以多个角色加入不同阵营做间谍是不可能实现的。游戏里有4男4女8种体型可供玩家选择，身高可以靠拖拽滚动条自定义。另外，还有更加详细的发型、发色、脸型、肤色、服色、声音甚至生日等设置，可谓选择颇多。



▲ 创建人物时的选择比《大航海时代Online》中多多了

游戏界面：简洁而易于操作

进入游戏后，你首先将在“村”的建制下生存。目前，新人的三国生活都是从荆州的水镜村开始的。NPC会指导你先熟悉游戏界面。如，屏幕左上角是玩家的等级、姓名、体力条、气力条；右上角是小地图显示（相比“大航海”中的左下地图显示，更符合中国玩家的习惯），小地图上的圆圈图标是网络状况显示；左下角是信息对话框，显示系统信息和聊天窗口，格式和“大航海”相似。战斗技能被单独列在右下角，比“大航海”直观得多，可随意拖动。总之，界面的设计充分考虑到了一般网游玩家的习惯。在操作方面，可以一鼠走天下，不存在任何操作障碍。



▲ 游戏界面贴近主流网络游戏，容易上手



▼ 熟悉的战斗画面：打怪，然后捡尸体

三大系统：构架世界的主体

游戏有战斗、采集、生产三大系统，各有自己的等级表示，这和“大航海”中冒险、商人、军人三大系的等级表示基本相同。

水镜村外有很多野兽和盗贼。一切都那么熟悉，很传统地从最弱小的梅花鹿开始，直到打野猪和狼等，战斗胜利后会得到经验和金钱。经验值的增加主要体现在战斗中装备的武器所对应的“战斗能力”。如，装备了弓，战斗后“投射”的经验值就会增长。经验值到一定程度时，战斗等级就会提升，其武器对应的命中率和回避率也会上升，同时也开放更多可装备的武器以及新的可学技能（也有随等级提升自动学习的技能）；人物的体力和力气最大值也会随之增加，装备的防御也会增加。如果玩家在战斗中死亡，可以选择复活方式，分为“在指定场所复活”和“就地复活”两种。总之，战斗系统简单方便，很易上手。

战斗不是SOL的全部，采集与生产也是游戏的重要部分。采集技能分为采掘、采伐、采摘3种，玩家可以去找“采集师范”选择其中一种学习。在采集时，不论是否有力气、人物是否移动都可以持续采集。使用的采集技能等级越高，采集的成功率就越大。

使用包括采集在内得到的各种材料可加工出各种物品，这就是生产系统。生产系技能分为金属武器加工、金属防具加工、木材加工、皮革加工、布料加工、首饰加工与医食调和7类，非常丰富。有意思的是，生产不同的物品需要不同地点的道具，如去“木工台”才能进行木材加工。



▲ 使用何种武器就提升相应的战斗技能

总的来说，SOL给人的初步印象还不错。

1.游戏的任务系统很方便，新手村有专门布置各种任务的NPC；任务都不难，主要是杀小怪和采集；靠完成任务升级很快。

2.体验了一下普通的组队，最多可组5名玩家。而传说中的“战队连合”支持5个团队联合，25名玩家同时游戏。在合战或会战时，队员还可进一步使用“阵形”和“战法”，一起发动攻击或防御。看起来这是SOL战斗最激烈、最有魅力的设计。不过因为交流的问题，笔者没有体验到。



▲ 城市的贸易十分繁荣，可供玩家交流并提供各种任务

3.关于加入势力。任何超过10级的角色都可以考虑加入魏、吴、蜀中的任意势力。目前的测试版本中，接到水镜村NPC“水镜先生”委托前往长安才能加入势力，而创建公会也是在长安城中才能申请。

三国志Online ●制作：KOEI ●运营：KOEI（国内暂无代理） ●游戏状态：2007年1月日服封闭内测 ●官方网站：http://www.gamecity.co.jp/sol



大软网游报

第6期 《完美世界》完美克隆，密保卡初见成效；《超级舞者》进入社区，跳舞毯成突破口。请看本期《大软网游报》。

头条 新版呼之欲出 “大话西游”选Logo

特约通讯员LovelyBB报道 网易推出的“大话西游”命名活动于2月5日结束。在一周的时间内，网易官方通过网络收到了1.8万余名的玩家投票以及超过1万名玩家留言。这次活动的内容是，网易希望将传说中的《大话西游》2.5版以《大话西游3》的名义推出。但到底是用“3”“三”“叁”还是“Ⅲ”给游戏命名就要看玩家的选择了。投票的结果是，接近半数的玩家选择了“3”这个飘逸的造型。网易从参与活动的玩家中选出了100名幸运玩家，赠送网易一卡通虚拟点数。虽然笔者没有中奖，但是对《大话西游》的新版还是很期待的。据悉《大话西游3》的官网将在近期上线。





▲“3”“三”“叁”“Ⅲ”之间有多大区别？

潮流 矩阵也克隆 完美时空也有密保卡

特约通讯员微笑报道 继遭受盗号困扰的《魔兽世界》推出密码保护卡并收到成效后，完美时空也于近日推出了完美密码保护卡。在新版的30元面值完美一卡通的背面，除了充值密码的之外，也有一个被涂层覆盖的8×10格数字矩阵。刮开涂层后，每个方格内也排列有一个两位的随机数字。将密保卡和账号绑定后，登录游戏时系统同样会随机给出3个坐标，输入正确后才能进入游戏。春节前后，完美时空已经陆续开放了《完美世界》《完美世界国际版》以及《武林外传》几款热门游戏的密保卡服务。看来，矩阵卡已经被时间证明较为安全有效，而且随着厂商对账号安全的重视，也有被继续推而广之的趋势。



▲ 运营商推出密保卡还是从善如流的

焦点 再次出手 “魔兽”冻结大批七区账号

特约通讯员Forfun报道 日前，第九城市正式宣布，已在两周时间内永久冻结了2010个在七区使用外挂的游戏账号。在对战场等“场所”添加在线GM进行巡查加强监控之后，玩家一直反映比较强烈的问题，如变速齿轮、钓鱼外挂、交易时用于骗钱的外挂依旧逍遥“法”外。此次《魔兽世界》终于宣布封停大批账号，也算是在七区这样服务器内人员组成和人际关系尚未趋于稳定的服务器内起到了一定的震慑作用。当然，外挂少了骗子就多了。随着盗号越来越难，卖点卡、骗奥术水晶越来越难找到“冤大头”。游戏里的骗子们也摇身一变，有的人甚至在铁炉堡里乞讨，装穷骗取玩家的同情心。虽然每日主城里骂声不绝，但如果游戏里能设计个骗子排行榜，是不是上当的人会少一点呢？



▲ 1级小号的交易早就令人不敢相信了

活动 网游进社区 久游赠送跳舞毯

特约通讯员年少的梦报道 久游网日前联合上海市信息服务业行业协会社区信息化应用推广工作委员会等单位发起了“绿色网游进社区”活动，其主要内容之一就是向社区文化单位赠送久游网的跳舞毯。据了解，此次捐赠的跳舞毯是其旗下的音乐舞蹈类网游《超级舞者》的专用跳舞毯。久游网希望通过这种形式推广“绿色网游”，他们认为，音乐网游不仅是游戏，也带给玩家一种游戏理念。因为这样的游戏可不用键盘操作，又能借助运动来健身。活动取得了不错的效果，出席跳舞毯捐赠仪式的领导和玩家也在现场进行了试玩。



▲“绿色网游进社区”捐赠仪式



▲ 捐赠现场的试玩活动



第二人生
我们距离骇客帝国还有多远？

■本刊记者 冰河

很多人第一次看到《骇客帝国》时，更多的是惊诧于那一瞬间的“子弹时间”，或是袁和平为西洋帅哥打造的中国功夫，只有很少的人注意到了第一集中那个叛徒。他在和来自Matrix系统的特工（其实就是杀毒软件）吃着牛排、喝着红酒谈判时，为自己重新设计了一个人生。“重新载入之后我要长得更帅一点，要有名气，最好是个明星什么的，不用操太多的心……”总之就是现实中每个普通人经常会有的白日梦。特工当然大包大揽应承了下来，而且从Matrix的系统理论来说，这没有丝毫难度；对于虚拟世界来说，重新启动一次人生不过是举手之劳。

白日梦

那个叛徒的梦想产生于1999年，上个世纪的末尾，可惜叛徒在电影中终究是要遭报应横死的，他没能等到特工兑现承诺。不过，这并不意味着这种白日梦在现实中会消失，它只会越来越多，而且随着IT技术的进步，距离梦想成真好像越来越近。2001年，网络游戏的热潮席卷全球，尤其在中国愈演愈烈，对中国的互联网民来说，这的确有些眼见为实的味道。我们已经见过太多的人在现实中碌碌无为，却在网游中意气风发。尽管这种白日梦终究与现实无法产生太多联系，但也让中国网民在其中不能自拔，从而造就了一大批新生富豪。不过，网游和那个白日梦还是有些距离，因为虚拟与现实不能产生特别有效的真实互动。可能你昨夜还是一个大公会的会长，领导着麾下成百上千的部下攻城掠地；天亮之后你还是要乖乖地去上班，看着领导或客户的脸色讨生活，昨夜的豪情早已不知去哪里了。



《第二人生》官网首页这扇门似乎正向所有人张开怀抱



“矩阵”的入口，背景是一片希望的田野

虚拟与现实的分野，早已被讨论了太多次，本来这并不足以成为一个再次被提及的热点话题。但是2006年以来，随着虚拟货币与现实货币产生越来越多的联系，这种分野似乎开始逐渐消失，在中国甚至已引起国家金融管理机构的注意，相信这已足够引起众人的警醒了。而2006年末，美国一款运营许久的网络游戏带来的冲击，已完全开始将虚拟与现实联系起来，现实世界中的太多人（不仅仅是玩家）都开始涉及这个由一帮程序员打造的新Matrix世界。对我们来说，这的确是个机会，重新审视我们所打造出的这个白日梦以及我们自己。



看上去有点像《模拟人生》，这就是游戏的“新手村”。游戏目前支持中文界面操作，但翻译和显示效果并不太好


你可以变成和现实中完全不同的人，甚至可以随时修改自己不太满意的地方

你的世界，你的梦想

这款游戏就是《第二人生》（Second Life），由总部位于旧金山的Linden Lab于2003年推出的一款以“合作、交融和开放”为特色的大型网络游戏。在这款游戏中，每个人都可以启动自己虚拟的“第二人生”，与同在这个虚拟世界中的其他真实玩家发生各种各样的关系，实现自己在第一人生即现实人生中没能实现的梦想。

与其他网络游戏不同，这个虚拟世界实现的是对现实的最大拟真。真实世界中的一切：家庭与亲友、邂逅与分手、商业与休闲、青春与衰老，乃至Web 2.0网站与无良记者，都是游戏中的一部分。它没有超级英雄，没有明确的故事，没有史诗的背景；有的就是如现实世界一般的纷乱和无常。它给了每个人一个重新开始的机会，却没有告诉你该怎样实现白日梦。或许你会像所有曾经尝试过的网络游戏一样成为超

级英雄，也可能和早上9点需要开始的生活类似，依旧庸庸碌碌。所有的一切都仿佛虚拟却又无比真实地存在，你的白日梦仅仅是可能而已。一句话，它现实得就和现实一样，因此反而显得那么的不现实。

把钱花在“第二人生”

说这款游戏现实却又不现实，也因为已经有主流媒体、企业甚至国家使馆都进入了游戏中。对以往以休闲消费为主的网游行业来说，这几乎是不可思议的。2006年10月16日，路透社宣布在《第二人生》中设立一个新闻机构，这个虚拟世界中的新闻机构将成为真实世界与虚拟世界的信息交换场所。它在游戏和现实中开设了专门的网页，发布文本、图片、视频等多种形式的新闻；除了向玩家报道虚拟世界发生的各类新闻，还向那些无暇浏览报纸、网站的玩家报道真实世界的新闻，同时也让游戏外的读者能了解游戏中所发生的事件。此外，玩家们还可通过特定的手持设备，随时接收来自路透社《第二人生》分部的新闻。

Sun Microsystems公司则于2006年10月12日在游戏中举行了一次虚拟记者招待会，该公司高层以其在《第二人生》中的身份接受了采访。为Sun的这次记者会提供虚拟会议场所的是IT媒体集团CNET，它先于路透社在《第二人生》中设立了总部。而在路透社之后，著名的《连线》（Wired）杂志也宣布在该游戏中建立自己的机构。这些来自于媒体的举动通过自身的力量迅速被放大，吸引了更多人的目光。


《X战警——最后一战》于《第二人生》中举办的“世界首映礼”，有明星、有红地毯，还有片花先睹为快。这个漂亮的游戏场景有个美妙的名字——Avalon


Regina Spektor在《第二人生》的家，也许就是她自己在现实中豪宅的翻版

这时人们才发现美国富国银行（Wells Fargo）已在游戏中的Stagecoach小岛上建立了一家私人银行，旨在教授儿童基本的理财知识。电影巨头20世纪福克斯公司在游戏中组织了《X战警》续集的推广活动；华纳兄弟公司在游戏中为其艺人Regina Spektor开了发布会；美国棒球大联盟在游戏中的体育馆里播放全垒打大赛，实时重现比赛；戴尔召开“Dell Island”新闻发布会，正式在虚拟世界向这些“居民”销售虚拟PC，但也允许他们“真正地”订购PC；一个公关公司在《第二人生》中成立总部，给公司客户建立通向目标客户的新桥梁。最神奇的是，“居民”建筑师Jon Brouchoud在游戏中制作出了受现实客户委托的作品；瑞典大使馆甚至在游戏中建立了一个官方领事馆，用以增进世界各地人们对瑞典的了解（不过不负责办理真实的签证事务）……



Adam Pasick，路透社记者，在游戏内外的形象。他是路透社派驻《第二人生》的“办公室主任”

众多原本应该在现实世界中发生的活动，那里面一个都没有少。

《第二人生》能有如此的魅力，吸引包括个人玩家、媒体巨头、商业企业、体育组织乃至国家使领馆机构的进入，首先是因为游戏的制作者Linden Lab制定了一个虚拟与现实最有效的接口——钱。游戏中的虚拟货币“Linden Dollars”不但可用来在游戏中购买所需要的资产，更可直接与真实的美元进行公开兑换（不同于国内私下拍卖Q币），这使游戏中的行为也有了创造现实价值的可能。有赚钱的机会，而且没有进入的门槛，自然会引来大批用户。目前《第二人生》的用户已超过100万，虚拟币可与现实币兑换使他们拥有足够强大的消费力。《第二人生》火爆的另一个原因是制作者的独特构思。他们兼具上帝和托马斯·杰斐逊于一身，在创造了虚拟世界的高山、大河、海洋、平原后，又按照现实的规则制定了游戏中的《独立宣言》，保障了虚拟社会活动的平稳有序。但他们只制定基本的规则和世界，玩家才是这个世界的真正建设者。所有人都可购买一块地皮（当然事先要获得Linden Dollars），然后建设属于自己的王国、企业、牧场或垃圾站，并可能将这些劳动成果出售转换为真实的美元。据报道，德国一位年轻的华裔女士钟安社（Anshe Chung，游戏ID名），在花费数万人民币建设了一个世外桃源般的小岛之后，又用数万美元的价格将它卖了出去，并从此开始了自己的虚拟世界房地产之路。这种设计模式给了用户无限创造和消费的可能，所产生的现实吸引力没有一个现有游戏足可比拟。

骇客帝国还有多远？

在欧美地区这块独特的游戏沃土上，《模拟人生》的畅销反映了这里游戏人群的消费取向；而各种商业巨头介入网络游戏，则让真实与虚拟之间的界线更加模糊。游戏虽然来自虚拟，玩家却是真实的。有人就有市场，当大量人群把大量的时间花在游戏中时，游戏本身的二次商业开发价值已变得更加难以估量。媒体的进入加速了真实与虚拟世界之间的信息融合，在强大的用户群体和互动渠道催化下，网络游戏正在成为互联网一个崭新的服务平台。你所需要的所有现实服务，在游戏中同样需要并可得以实现，而且看上去它比真实世界还要完美、还要诱人！



《第二人生》的风光其实并没有脱离“游戏广告”这个话题，因为它自由，所以它有利可图

我们相信，这款游戏是网络游戏行业乃至互联网行业未来最光明的方向之一。照这样发展下去，谁敢确定Matrix不会到来呢？或许，我们真的就在一个Matrix里……

你就是那颗星——女性向游戏随谈

■广东 HINOE

编者按：

“MM在么？问你一下，《梦幻奇缘2》是不是一款女性向的游戏啊？”

“是啊是啊！”

“怪不得我这样的硬汉才玩了10分钟就睡得打鼾了。”

“……”

“那么KANON、《传颂之物》这样的也是女性向游戏么？”

“拜托！那些都是有H成分的GAL GAME，是男性玩家玩的！”

“唔……原来如此，还是这些更适合我点。”

“……”

“那么，能不能请你来写点东西……”

以上对话，源于某天在下与某MM的QQ聊天记录，这位MM是一位执著的女性向游戏玩家，她的QQ资料栏里，总是写着一些在我看来高深莫测的东西。恰好某天晚上在下玩一款叫《梦幻奇缘2》的游戏不到10分钟就梦见了周公，但第二天却在这位MM的QQ说明栏里看到一些诸如“梦幻奇缘2，大好！”之类的怪话，于是就有了下面这篇纯以女性视角来感悟的文章诞生——“好男儿”之类的成功，让许多人嚷嚷着现在已进入一个女性审美的时代了，MM们YY起来，比老爷们是尤有过之。兄弟们，同样是游戏，但还真有些东西是我们这些热爱拳拳到肉、枪枪爆头的汉子们所不能理解的呢。

我们一直追寻的，
总有一天能找到。
因为有星星的指引……
看着星空的地图，祈祷着：希望……
我的声音能传进你的心中；
我能想起存在的理由；
我能回去大家所在的地方。



2006年秋天，台湾省光谱公司推出了PC中文女性向恋爱养成游戏——《梦幻奇缘2——Triple Star》，立刻在女性玩家中掀起热潮，它以美轮美奂的CG、丰富奇妙的剧情以及精彩出色的配音，让玩家品味了一场充满感动和满足的盛宴。《梦幻奇缘》系列是日本GeneX公司制作的经典恋爱养成游戏，拥有很高的人气，游戏最大的特色是有3位女主角可供玩家按喜好扮演，而一般的游戏只有一位主角可选，如此一来趣味性就大大提高，结局也多种多样。当然，结城梓老师的美形画风也是亮点之一，毕竟绝美的人设是最能吸引眼球的，再加上众多名声优的精彩演绎，使得角色更加传神。7年前由台湾省大宇公司代理的《梦幻奇缘》，可谓PC女性向游戏的传奇之作，是玩家心中永远的经典。这次的续作，将经典延续了下去。

所谓女性向游戏，顾名思义就是专为女性玩家开发制作的游戏，对象主要是年龄界于1X～2X的女性玩家（女人的钱好赚是真理啊！），游戏平台以PS2和PC为主，也有少量PSP和手机游戏。内容以恋爱为主线，加上养成、冒险等要素，画面精致，人物美型，剧情浪漫，配上众多名声优的美声，构成一个由平凡女主角+众多风格各异优秀帅哥+大众脸路人甲的“后宫”世界，真可谓丰富多彩，艳福无边！追着华丽的帅哥，最终目标当然是——达成理想的恋爱结局。俗话说“男追女隔层山，女追男隔层纱”，这句话在游戏里可就不管用了，不管你喜欢什么类型，不管你爱的是鲍鱼还是燕窝（萝卜白菜太朴素了），你都必须死缠烂打投其所好小心翼翼一心一意过关斩将………一旦失败了就只能面壁思过或蹲墙角郁闷去了。除了恋爱主线，你还可去异世界冒险或当救世主，改变平凡的生活，体验不一样的人生，所有不切实际的妄想在此类游戏里都可实现。同时，游戏世界也是现实世界的镜子，有Good End和Bad End，有快乐也有悲伤，在玩的过程中，我们用心去体会、去感受，了解爱、了解感情，寻找自己想要的。路有很多，看你选择走哪条。

命运，就掌握在你手中。

《梦幻奇缘2》的世界设定是被浩瀚大海所环绕的神秘之岛“亚罗兰迪雅”，传说中，这是神最初降临之地。神在岛屿的统治中心洛哈神殿许下了某个预言：找出能守护亚罗兰迪雅的、由神转世的少女，如果掌中拥有星星的少女没有出现，灾厄将会降临世界。经过数年的探索，3位少女被带回神殿，她们的手中都有星之刻印，但真正的“星之少女”只有一个，于是少女们被赋予了成为星之少女的使命，开始了养成生活，学习教养、武术和魔法，培养气质与魅力。但对她们


《安琪莉可》4代里的两位守护者


《梦幻奇缘2》席里维

而言，还有更重要的目标：玛琳，居住在亚罗兰迪雅边境的乡下少女，想见到赋予她星之印记的救命恩人；水璃，在海边被救起的失忆少女，想找回过去；葵，来自异世界能操纵式神的巫女，想回到原来的世界。在拥有神之庇护的这座岛屿上，她们会与很多人相遇，改变自己的同时也改变别人，不同的处境和遭遇指引着不一样的未来。

女性向游戏中最能吸引玩家视线的当然是那些出色的男性角色了，结城梓老师笔下尽是可爱俊秀潇洒的中世纪王子、骑士和魔法师。神殿、魔法院和骑士院，是亚罗兰迪雅三大主要机构，神殿是统治者的象征，而魔法院和骑士院均在其管辖之下。在神殿，有掌管洛哈神殿的年仅14岁的占星士普鲁特（正太可爱型）；自大陆而来拥有“月光王子”美名的亲善大使席里维（华丽高贵型）；精通剑与魔法的神官骑士索罗伊（冷酷成熟型）。选择玛琳就可以进入神殿了，近水楼台先得月，不过索罗伊大人可是很凶的喔！掌管魔法院的是温和的魔导师约翰，个性迷糊的好好先生，他所领养的孤儿尤尼希斯却是一个臭屁得不得了的小鬼，不过脸红的时候是很可爱的。魔法院是个温情洋溢的地方，就像家一般，虽然在水璃煮饭时偶尔也会发生厨房爆炸的事件。最有活力的是骑士院，有嘴巴超毒、剑术超强的天才少年骑士亚克和个性随和、善良亲切的路德，亚克常常得罪人，路德就总是在他后面帮忙收烂摊子，再加上精力充沛的葵，搞得骑士院经常鸡飞狗跳，骑士院老大——索罗伊大人的皱纹就是这样生成的！

此外，还有神秘的隐藏人物总在不知不觉中出现，有时是意外惊喜，有时还是剧情关键之所在。无法预见，或许就是所谓的命运吧。不过难度和神秘性是成正比的，要享受成就感就得好好加油了！

爱情、友情、梦想、约定……你一直追寻的总有一天能找到。掌中的星星是命运的指引，即使失去神的庇护和恩赐，只要相信着、努力着，总能看见你想要的未来！这就是充满幻想的命运之世界。

除了《梦幻奇缘》系列，女性向游戏中拥有超强人气的还有日本KOEI公司的《安琪莉可》系列和《遥远时空中》系列。《安琪莉可》去年正好是10周年，真可谓历史悠久了，游戏风格是浪漫西洋风，内容是宇宙女王养成试验，除了育成大陆、化解宇宙危机之外，更重要的就是和女王守护圣们的恋爱罗曼史了。流程是漫长的，结局是有趣的，还有点残酷，就看玩家是“爱江山还是爱美人”了。选择成为女王，也就成了守护圣们只能仰望的高岭之花，选择守护圣，那就只能去私奔（真是绝），反正鱼和熊掌不可兼得。至于《遥远时空中》系列则是古典和风，主角是平凡的女高中生，被召唤到异世界成为龙神的神子，与拥有四神力量的“八叶”们一起守护世界。

华丽的和服，烂漫的樱吹雪，这是水野十子老师描绘的清丽而优雅的遥远时空风景，跨越时空来到奇幻的异世界，等待着你的是使命和责任，以及和风的恋爱。以神子的身份守护世界，以神子的心去爱八叶，能做的事，想做的事，不得不做的事，一切尽看玩家如何掌握。《遥远时空中》系列出到了3代，每一代均是不同的时空。1代的背景是华丽的平安朝时代，在异世界“京”，女主角神子是被八叶们细心呵护的对象。玩家的任务是去消灭危害京的怨灵，与企图破灭京的“鬼之一族”对战。八叶是神子的剑和盾，守护着神子，而玩家要守护的是八叶的心，找回八叶的“心之碎片”，了解他们的过去和现在，他们的喜怒哀乐。即使在游戏中也没有完美的人，总有些伤口需要治愈，总有些空洞需要填补——太过完美了，哪能“趁虚而入”呢？

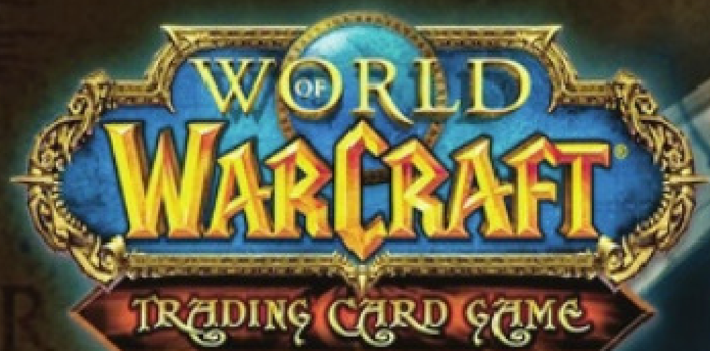
到了2代，神子的待遇就没那么好了，不但卷入了复杂的政治斗争，八叶们也分化成两派——“帝”和“院”，不是同一派的，人家就对你不理不睬。玩家要一边对抗“鬼之一族”，一边想方设法获取八叶们的信赖，招揽他们成为同伴，恋爱模式还是一样，但爱情之路却更加艰辛。2代最初是在PC平台上推出的，2005年11月台湾省光荣公司推出了繁体中文版，让日语苦手的玩家们也能感受游戏的精彩和感动。中文版同时收录中文与日文两种版本的语音，玩家可按需要切换。从专业角度上来说，中文配音就不敢恭维了，如果你有一颗超强的心脏，倒是可无所畏惧。据悉《遥远时空中2》已由中视网元代理，并将于近期发行，喜欢简体版的玩家可以期待一下。

穿越时空也好，麻雀变凤凰也罢，你所演绎的都是不一样的自己。玩女性向游戏，就好比走进满是镜子的大房间，不同角度，不同高度，镜中的你有点熟悉，又有点陌生，折射的光线，交织成一个光芒四射耀眼得虚幻的空间，这是我们憧憬的世界。在那里，我们扮演着理想中的自己，欢笑着，哭泣着，感动着，成长着。但是你不会迷失，因为，那里有镜子。

想成为那颗星，熠熠生辉；想成为那颗星，照亮夜空，温暖心灵。请相信，你就是那颗星。P


古典和风的《遥远时空中2》





灵魂不灭与图腾崇拜
——从WOW开始了解神秘的萨满

■湖南 晚风过长街

金色的夕阳把温暖的光线洒满在高耸雄伟的雷霆崖上，胸前满布铜铃的牛头人萨满全神贯注的舞动他们高大的躯体，吟唱神秘的咒文召唤出各种各样的图腾……这样的场景在《魔兽世界》（下文简称WOW）当中早被玩家们熟悉，这些即便死亡也能重生的萨满，拥有着各种神奇能量的魔法图腾与强劲的魔法伤害和医疗能力，成为了团队冒险中重要的角色。

近年来，一直出现在西方奇幻世界与亚洲古老传说当中的萨满，开始活跃在电脑游戏里与相关媒体报道中。因为WOW的巨大影响力，萨满广为人知，但在网络游戏里，萨满并非新鲜事物。《天堂II》中，便存在着个性独特的半兽人萨满巫医与精通图腾附身能力的暴君，而在《无尽的任务2》里萨满亦是高超的治疗者。即将推出的，在欧美最受期待的网络游戏《战锤Online》中，玩家也有机会扮演地精萨满。

然而萨满究竟是什么呢？他强大的法术从何而来，神秘的图腾仅仅只是一种魔法力量么？相信在拥有对萨满的一定了解之后，能为我们带来更多的乐趣——无论是在游戏里，还是阅读中——这亦是本文的意义所在。


人物图腾

萨满起源的传说与考证

萨满（Shaman）一词一般被认为来自满族语言或其他通古斯族语言，另有少数学者认为来自梵语的“sramana”。学术界普遍看法是，萨满与萨满教最早起始于通古斯人（呃，很遗憾，不是牛头人）。人类进化历史中，东亚原始人在冰期（距今7万年，第四纪晚更新世冰期）险遭灭顶之灾，部分人进入黄河流域，游牧于河套与黄土高原的形成突厥群，游牧在河北平原的形成蒙古群，游牧在环渤海与朝鲜半岛的则形成通古斯群。

通古斯语言当中，“萨满”是指兴奋狂舞和激动不安的人。原始人对自然界了解有限，认为世间存在各种神祇并加以膜拜。通古斯人把各种自然物和变化莫测的自然现象，与人类生活本身联系起来，赋予它们以主观的意识，从而对它敬仰和祈求，形成最初的宗教观念，即万物有灵。宇宙由“天神”主宰，山有“山神”，火有“火神”，地上各种动植物均有神，万物也有祖先神，由此形成普遍的自然崇拜、图腾崇拜与祖先崇拜。信奉万物有灵的萨满，就是具有神奇能力的通灵者，作为神灵与与人之间的中介，他将人的祈求与祷愿传达给神灵，并将神灵的意志传达给人。有了神祇，有了传达意志的萨满，也就出现了萨满宗教。萨满教的基本思想即万物皆有灵魂且灵魂不灭。萨满以各种精神方式掌握超级生命形态的秘密和能力，其生命的历程也就是获取这些秘密与神奇能力的历程。所以WOW里的萨满即使是在面临强大的外力下死亡，也能凭借其灵魂的力量重生。

在我国历史上，萨满一词最早出现在南宋学者徐梦莘所著的《三朝北盟会编》中，“珊蛮（即萨满）者，女真


萨满教的基本思想即万物皆有灵魂

语巫妪也，以其变通如神，粘罕以下皆莫能及。”我国北方少数民族普遍信仰萨满教，如满族、蒙古、赫哲、鄂温克、哈萨克等都是萨满教徒或保留了一些萨满教的遗俗。满族统治下的清王朝，宫廷祭祀便是由萨满来主持的，这在清代文献资料中有着详细记载，如乾隆12年，亦即公元1747年，乾隆皇帝下旨编撰的《钦定满洲祭神祭天典礼》，就详尽的描述了清代萨满祭天的整个过程。

萨满教宇宙观认为整个宇宙分为天上、人间和地下3个世界。天上住着天帝和神灵，地狱居住的则是魔鬼。清人徐珂的《清稗类钞》有记载：“萨满教又立三界，上界曰巴尔兰由尔查，即天堂也，中界曰额尔土土伊都，即地面也；下界曰叶尔羌珠几牙儿，即地狱也。上界为诸神所居，下界为恶魔所居，中界尝为净地，今则人类繁殖于此。”满族神话中，天有十七层，地有九层，统管三界的是至高无上的天神阿布凯恩都里。可见萨满的宇宙构成是垂直的，三界由一根宇宙柱连接。满族祭天必备神杆，供天神使用。现在经常还能看到锡伯族人的绝技：登刀梯，其实对锡伯族人来说，刀梯即天梯，攀登刀梯正是祭天仪式的简化。

我国萨满文化传承因历史原因形成了三个文化圈。第一个是萨满文化传承最稳固的东北地区，这种传承无论从内容到形式，都带有森林、狩猎和渔猎色彩，被称为森林萨满文化圈。第二个是带有浓郁的草原游牧特色的华北蒙古族地区，这里被称为草原萨满文化圈。不过蒙古族的萨满传承变异相对较大，元朝期间随着藏传佛教在蒙古地区的传播和逐渐占据统治地位，一部分萨满信仰融入喇嘛教，一部分渐次消失，人为的因素曾一度割断了蒙古族萨满信仰的传承。第三个是新疆地区，维吾尔族、塔塔尔族、哈萨克族、柯尔克孜族在信奉伊斯兰教以前，都曾信奉过萨满教。其中尤以哈萨克族最为突出，这在哈萨克族的神话《迦萨甘创世》有着记载。

萨满教除了活跃于亚洲外，还存在于北美印第安族与爱斯基摩人等民族当中。古代亚洲人从亚洲东北再向东北迁徙并渡过了白令海峡，成为今日北美西北岸印第安人祖先，同时也带过去了萨满教义。后来在北美兴盛一时的巫毒教（Voodoo），虽因非洲原始巫毒教而来，但带有非常强烈的萨满教色彩。

清康熙31年，亦即公元1692年，俄国莫斯科大公的使节艾维尔特·伊斯兰布特·伊代斯和他的同伴亚当·布兰特一起访问中国，在他们撰写和发表的游记中，第一次把萨满习俗介绍到西方世界，“萨满”一词由此成为国际通用的学术名词。


WOW里的兽人萨满

萨满的服饰、魔法与图腾

萨满的最核心能力就是与神灵沟通。在不同民族文化当中，萨满或通过神杆，或通过天梯，或在神鼓的敲击声中通过某些药剂进入灵幻之境等等方式，与神灵来进行沟通。

在一些萨满文化中，萨满有分类，被分为家萨满与野萨满。家萨满作为侍神者，主要负责族中的祭祀活动。野萨满（又称大神）是神抓萨满，即被神灵附体的萨满。神抓萨满的活动包括医病、躯灾、祈福、占卜、预测等人们需要解决的问题。这样看起来，神抓萨满类似于WOW里的恢复萨满。满族的萨满在祭祀活动当中使用各种萨满面具，并用神帽上的彩穗遮住脸部，装扮成各种动植物或者神怪，这是为了防止被死者或者神灵认出来。祭祀萨满必须身穿萨满服，腰系腰铃，左手抓鼓，右手执鼓鞭，在抬鼓和其他响器的配合下，边敲神鼓，边唱神歌，这就是常说的“跳大神”。


WOW里的牛头人萨满

从萨满神服上能判断萨满品级高低。神服上神帽上的帽角一般有3个到9个角，用以挂铃铛和彩布条。可随着萨满品级的增长而增加，品级越高，帽角就越多，鄂伦春族大萨满关乌力彦拥有的9个角就证明了他的地位，鄂伦春族最后的萨满关扣尼拥有3个角。

满族的面具以反映女神为主，这脱胎于原始母系社会。满族面具是萨满教的活化石，一般由兽革、龟盖、贝壳、树皮制成，刻绘上人、鸟、鬼怪的图案。面具作为一种纯精神的万能器具，在原始先民的由于未知而产生的对自然万物恐惧感、自卑感逐渐消失后，就演变为娱乐工具。萨满祭祀也渐渐成为一种戏剧娱乐表演。清朝的宫廷戏中就有“玛虎戏”（玛虎，满语，意为假面舞），《清史稿》中有此记述。在其他民族的萨满文化里，面具有时候是直接描画在萨满的脸上，图案千奇百怪，但都是对某种动植物或神怪的装扮。WOW里对于这一点表现得非常清晰，萨满的各套职业套装的头部装束都是动物或神怪面孔。

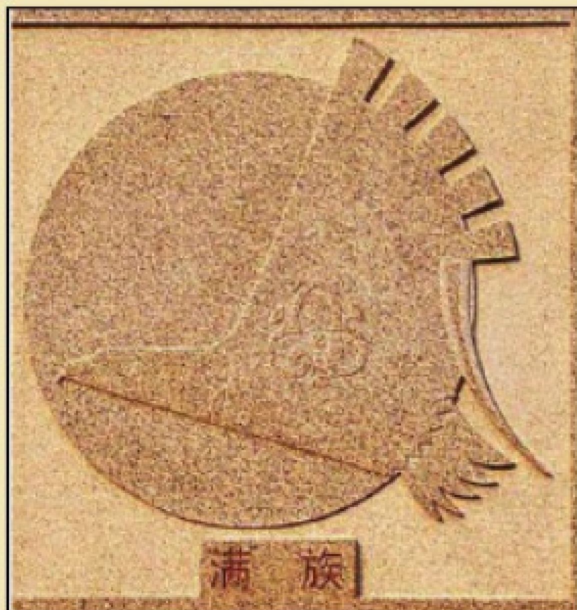
除开面具外，萨满还广泛使用以神鼓为主的响器。萨满文化认为，鼓象征着灵魂——WOW的玩家们可以从牛头人的坐骑科多兽身上发现两面小圆鼓。萨满文化里，不同地域的萨满使用的神鼓也不一样。萨满一般使用以“抓”的方式握执的鼓，俗称“抓鼓”，在东北亚地


萨满神裙


萨满神鼓



汉族图腾



满族图腾

区，萨满使用的是接近于标准圆形的鼓，鼓镶有鼓环，鼓鞭为竹制，鼓声轻巧灵活；而在北欧地区，萨满使用的是标准椭圆的鼓，用木槌来进行敲击，后来欧洲的定音鼓鼓槌的样式则由此演变而来。在神鼓奏响之下，萨满唱起神歌，或隐秘的咒乐，施放他的法力。

WOW里雷霆崖上高高低低的各种图腾柱给玩家们留下了深刻的印象，空中看过去，雷霆崖正中央最高的建筑物其实就是一个巨大的图腾柱。萨满众多强大的魔法更是以施放小型图腾柱来实现的。从下文我们可以得知，能力各异的图腾魔法并非是暴雪设计人员的纯粹想象，它们的来历均可以得到历史的解释。

“图腾（totem）”一词由清代学者严复翻译过来，totem出自印第安语，原意是指“他的家族”，印第安人习惯以某种动物、植物或其他物体作为家族与部族的标志，并对此标志以及其象征的祖先神、氏族神加以膜拜。这正是萨满文化留给印第安人的深刻印记。我国吉林省长春市吊水壶瀑布一带就有一个知名景点：萨满图腾林。该图腾林一共15根图腾柱，上面雕刻的神像形态各不相同，分别代表：长白山神，方位女神，父母神，雪神，蛇神等。世界各地，信奉萨满教的族群拥有各自的图腾，靠近水域生活的渔猎种族可能崇拜鱼虾蟹，居住山林的种族可能崇拜樟树或者某种蜥蜴，在萨满的世界里，出现各种奇特的膜拜物都是可能的。这么多的神灵膜拜是因为萨满教是原始的多神教，是在“万物有灵”的观念支配下所形成的一种多神崇拜。

图腾的出现，或因原始人迷信某种动植物或者自然物体与氏族拥有血缘关系，因而将其作为氏族标记来崇拜，亦或因为了将动植物再现与将神灵实体化，便把图像刻画在石木器具或饰品之上，来加以膜拜。因此图腾并不一定是以图腾柱的形式出现，它完全可能出现在胸前的坠饰之上——玩家们自然会因此想到WOW后期版本里增加的萨满道具：图腾，那便是一种饰品。

雕刻着神灵形象的图腾是具有某种神秘力量的。然而一个叫做萨格马斯的西班牙人显然对此嗤之以鼻，信奉耶稣基督的萨格马斯在跟随西班牙海军抵达美洲大陆后，无视当地土著恶狠狠的警告，肆无忌弹地猥亵了藏着某个神灵意志的图腾柱——愚蠢的萨格马斯将它推倒并且在上面撒尿，以此藐视落后的美洲土著与竟然不知道何谓耶稣的异教徒。这个胆大妄为的西班牙人在次日凌晨成为了一具尸体，没人知道他是怎么去见上帝的。

另外还有些萨满文化使用某些致幻物质，来达到精神上的升腾。萨满一般被认为具有很强的精神能力，少数传闻中的萨满能通过控制他人的精神或者托梦来实现自己的目的。而将这种幻术发扬光大的则是深受萨满教义影响的巫毒教。具有传奇色彩的巫毒女王玛芮拉芙是一个多血种混血者——她具有黑人、印第安人、法国人和西班牙人的血统，这很好地说明了了为何她能把非洲人的巫毒教、印第安人的萨满教、欧洲人的天主教揉杂到一起来。玛芮拉芙是炼金术天才，非常善于利用各种药物制造蛊药与迷幻剂，她在居住的新奥尔良制造了难以计数的凶杀案与意外死亡事件，同时又逍遥法律之外，并且还获得州长与社会上流人士的欢迎，这位邪恶致幻的宗师实在是一个狡猾无比的狠角。以玛芮拉芙们为模版的奇幻世界里典型的坏萨满们就是敲着牛皮鼓，吟唱精神控制法术邪恶的家伙，就如《博德之门》系列游戏里一些地下城主人——蜥蜴人或者地精萨满那样。糟糕的是，这些令人厌恶的家伙们不但试图从精神上控制敌人，更善用直接的攻击法术，如火、电类魔法。这使它们看起来像是巫师。由于萨满尊崇各种自然神灵，诸如火、冰、山川大地等，其中优秀的通神者便可以从中领悟与研习相关的法术，这就是WOW里萨满会使用地震术、闪电盾/箭、烈焰/冰霜震击和各种图腾法术的原因。


《魔兽世界》雷霆崖矗立着高高的图腾柱



萨满和他的图腾

寻找最后的萨满

现实世界里的萨满，和电脑游戏中的萨满当然会有“一点点”不同。这些虔诚的教徒绝不是玩家们想象中的牛头


萨满跳神

人或者德莱尼人，身上也绝不会穿着大地之怒衣服，如果他们混于人群中，也许你根本看不出他们跟普通人有何不同。然而必须说，在今天，要想寻找一个真正的萨满并不容易。

从黑龙江加格达奇出发，进入八万里兴安岭原始大森林，穿越深藏在悬崖峭壁与莽莽林影中的公路，就能抵达塔河县的十八站鄂伦春民族村。中央电视台在1992年拍摄的纪录片《最后的山神》里的那位大萨满孟金福，就葬于此。孟金福是鄂伦春族玛拉依尔氏族人，生于1927年，在他16岁时经当时大萨满关乌力彦指导下成为萨满。传说有次他在呼玛河上游漫步，忽然一声巨响，就人事不省。三天后他醒来，喝了水后，双目变得特别明亮，孟姓大萨满孟明其罕携领的主神从此传给了他。此后孟金福医疗能力大为提升（我得说，玩家们最好不要在这里联想到恢复系萨满与治疗波），并开始主持各种萨满教仪式。2000年这位鄂伦春族的骄傲身故。下面是一篇孟金福叩拜山神“白那恰”的祷文，这为我们真切地解释了萨满拜神的原始驱动力，以及萨满教徒的基本愿望：

“久居山林的山神‘白那恰’，
司掌着万山林中的百兽百禽，
我们来到您的神圣领地。
请您用双手撒给我们金子，
请您用双手撒给我们银子。
让我们的家庭得到幸福美满，
让我们的后代儿孙，
健壮得如蹦跳的小鹿。
待我们狩猎归来，
将最好的猎物奉献。”

比孟金福晚8年出生的关扣尼则是大萨满关乌力彦的族人，这位鄂伦春的坚强女子有着对神曲、神舞的超高悟性，她拥有的民族文化的丰富知识对世人了解萨满文化大有裨益，尽管关扣尼做萨满的时间十分短暂，品级并不算高——她的神帽上只有3个角，但作为我们所知的最后存活于世的民间大师，她无疑已是活着的传奇（那么，萨满信徒们，前往东北吧！）。

萨满，源远流长的文化标志

位于加拿大的北美土著文化艺术博物馆至今仍吸引着世界各地的游客，这里展出着大量早期北美西北岸的人类制作的图腾柱。这些图腾柱上的动物纹样与我国商代青铜器上的动物纹样极为相似，它们给人的那种诡秘奇丽的感觉如出一辙。正是因为这种惊人相似性，考古学家们认定：二者在美术风格上与内容上的共同原则乃是来自一个共同的旧石器时代文化的底层，而这个古代的底层文化正是中国文明与印第安文明的共同祖先。这种说法似乎被验证了：中国与白令海附近出土的文物上都有飞鸟与人鸟合体的图样，两地对飞鸟图腾的狂热崇拜如出一辙。

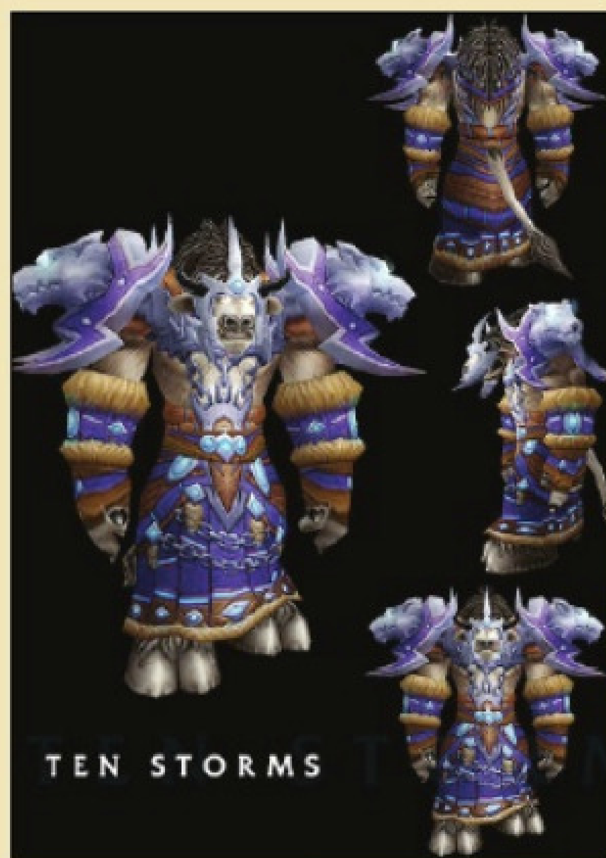
著名的印第安人图腾柱“希尤斯（Sisiutl）”上刻画着一个奇特的动物，双首蛇身，可以化成多种形状，甚至可变成独木舟，它与战争与力量有关，具有善与恶的双重性格。要是有人不小心接触了它或是看见它，都可能导致死亡。希尤斯与我国商代青铜器上的一种叫“肥遗”的神兽极为相似。它的头在中部，两边则为细长的身体（希尤斯的中部也常常被印第安人视作头）《山海经·北山经》：“有蛇，一首两身，名曰肥遗，见则其国大旱。”这种惊人的相似性的源头是通古斯语系各族对蛇的崇拜。

在电脑游戏与奇幻小说里，萨满的出现，是为了增加其背景的深度与广度。而萨满的出现实际上也是一种古老文化的传承。人类历史长河中出现过大量宗教教派，当今世界，萨满教无疑没有伊斯兰教、基督教、佛教这样巨大的影响力，也没有遍布世界的教众，事实上它只是被现代社会定义为一种原始宗教，一种日渐式微的古老文化。但当我们把萨满文化体系还原到它得以产生、繁衍、生息的社会和历史大背景中去时，我们就能窥探到古代世界的概貌，体味到人类文明的源远流长。

如今萨满文化依然存在于世界上，但我们只能在满族、蒙古族、印第安等少数民族的生活习俗当中寻找到它的痕迹，只能在历史的风雨也未能抹杀掉的图腾文饰上感受到它的神秘。容我用一段萨满祈求鸟神的祷文作为本文的结尾：

“居住在白山山峰上，
从高高的天层上，
第五层山峰的金楼中，
第三层的云霄里降临的
金舌鸟神，银舌鸟神，
请沿着胡敦河而降临

在今天晚上，
点燃了一把汉香，
逐一抓起了抓鼓，
敲动了大鼓，
善于扭转困境，
争强好胜的
金舌鸟神，银舌鸟神，
请附我萨满之身。”



身穿元素套装的萨满


萨满舞

漫画英雄——终极联盟

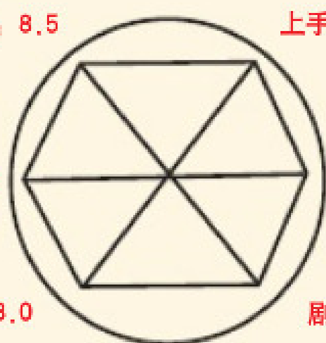
■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

精品 总评 8.5



制作	Raven Software
发行	Activision
类型	动作



这款游戏收集了数部漫画中的百余名角色，出演一场飞天遁地的救世故事。数十名英雄个个身怀绝技，每人除了8项独特的魔法技能外，格斗技巧也是开阖有章，劲爆十足，使战斗成为一种感官享受。游戏的场景变化多样，从水底的亚特兰蒂斯到天界仙宫，从外太空城市到熔岩火山，关卡中布满了机关谜题，Boss战也充满智力挑战，战斗之余还要开动脑筋挖掘想象。同时游戏中还有大量的支线情节，一些关键的选择会对最后的结局有所影响，游戏结束时会有相应的漫画陈述。另外，每一幕都有50道知识问答，共计250道题，收集到模拟光碟还可玩对应人物的漫画任务，以解锁独特的外套服装，这些设计使得游戏的耐玩度大为提升。

人物与队伍

游戏中可选的队员总计23人，在游戏开始时默认控制的4位英雄分别是：

美国队长（Captain America）、蜘蛛侠（Spider-Man）、金刚狼（Wolverine）和雷神（Thor）。

在最初存档点可替换使用的人物有：

惊奇小姐（Ms.Marvel）、神奇先生（Mr.Fantastic）、暴风女神（Storm）、神奇女侠（Invisible Woman）、拉克·凯吉（Luke Cage）、岩石人（Thing）、铁人（Iron Man）、霹雳火（Human Torch）、艾丽卡（Elektra）、冰人（Iceman）、死亡之池（Deadpool）、蜘蛛女（Spider-Woman），共计16人。

除此之外，还有7位隐藏人物随着游戏的进程而解锁，他们是：

黑豹（Black Panther）：收集5只Black Panther的战斗人偶后解锁；

夜魔侠（Daredevil）：收集5只Daredevil的人偶后解锁；

刀锋战士（Blade）：在第2幕的马戏团玩机械手抓玩偶的小游戏后解锁；奇怪博士（Dr.Strange）：在第一幕中营救他后解锁；

幽灵骑士（Ghostrider）：在第2幕中营救后解锁；

尼克.福瑞（Nick Fury）：简单或普通难度通关后解锁；

银色冲浪手（Silver Surfer）：完成所有人物的漫画任务后解锁。

在游戏中玩家可根据喜好自由组建自己的队伍，自定义的队伍会根据任务表现得到声望值，有些组合还会得到额外的整体效果。

S.H.I.E.L.D.骨干（防御+5）：Captain America, Nick Fury, Spider-Woman, Wolverine

敏捷勇士（减少魔法消耗10%）：Spider-Man, Deadpool, Elektra, Daredevil, Black Panther

空中力量（最大生命值+15%）：Human Torch, Ms.Marvel, Storm, Thor

刺客集团（声望+60%）：Blade, Deadpool, Elektra, Wolverine

复仇者（伤害+5%）：Captain America, Thor, Iron Man, Spider-Woman, Ms.Marvel

透骨碎（5%伤害转换为HP）：Ghost Rider, Blade, Luke Cage, Wolverine

职业拳击队（攻击+15）：Captain America, Ms.Marvel, Thing, Luke Cage

卓越复仇者（最大MP+15%）：Captain America, Iron Man, Thor, Black Panther

黑暗过去（经验+5%）：Elektra, Ghost Rider, Blade, Spider-Woman

防御者（5%伤害转换为HP）：Dr.Strange, Iceman, Luke Cage, Silver Surfer

四人约会（HP恢复+5）：Mr.Fantastic, Invisible Woman, Storm, Black Panther

神奇四侠（每杀一敌+20HP）：Mr.Fantastic, Invisible Woman, Thing, Human Torch

致命女子团（伤害+5%）：Elektra, Invisible Woman, Ms.Marvel, Spider-Woman, Storm

武打精英（攻击+15）：Black Panther, Captain America, Daredevil, Moon Knight, Nick Fury

神奇骑士（Body, Strike, Focus各+6）：Spider-Man, Luke Cage, Black Panther, Dr.Strange, Daredevil, Moon Knight

神奇皇族（声望+60%）：Dr.Strange, Thor, Storm, Black Panther

自然能量（5%伤害转换为HP）：Thor, Iceman, Storm, Human Torch

天生领导者：Mr.Fantastic, Dr.Strange, Captain America, Storm

新复仇者（防御+5）：Captain America, Luke Cage, Wolverine, Spider-Man, Spider-Woman, Iron Man

新神奇四侠（最大MP+15%）：Wolverine, Luke Cage, Spider-Man, Ghost Rider

力量小组（每杀一敌+20MP）：Silver Surfer, Thor, Ms.Marvel, Iron Man

终极掠夺（Body、Strike、Focus各+6）：Colossus, Silver Surfer, Deadpool, Iceman, Invisible Woman, Thing, Moon Knight

纵火队（减少魔法消耗10%）：Ghost Rider, Human Torch, Storm, Thor

超自然小组（HP恢复+5）：Thor, Ghost Rider, Dr.Strange, Blade

武器专家（鉴定+5%）：Blade, Captain America, Deadpool, Elektra

X战警（最大MP+15%）：Storm, Wolverine, Iceman, Colossus

智囊团（最大MP+15%）：Iron Man, Spider-Man, Mr.Fantastic, Dr.Strange



第一幕

1.太空战舰（S.H.I.E.L.D. Helicarrier）

游戏开始时位于S.H.I.E.L.D.的一艘战舰上，默认控制的4名英雄为Spider-Man、Wolverine、Captain America和Thor（由于游戏中的漫画角色众多，中文译名也不尽一致，为了不造成玩家的混乱，本攻略沿用英文名称）。沿甲板往前杀敌，不远处遇到一个小Boss——Scorpion，杀掉他掉落武器蝎鞭（每解决一名Boss都会有装备掉落，可给对应的队员装备。由于道具栏空间有限，可把用不到的东西卖掉）。

来到舰桥遇到S.H.I.E.L.D.组织的最高领袖Nick Fury，对话后得到解除核弹发射的任务（按Esc可查看任务目标），附近还有存档点，它除了存档的作用，还可重玩以前打过的关卡以收集道具，并可更换队中的成员，此时有16个人物可供选择。

来到下一房间看到对面的门被能量屏障封住，能量箱也被敌人摧毁。跑下阶梯先将坏掉的能量箱拖到一边，再将墙角的能量箱换回去，跑回上面操作控制台解除屏障。出门穿过房间爬竖梯来到核弹发射舱，两侧的路分别通往一座控制台，将它们全部摧毁后得到消息，有一枚核弹已发射出去，出现5分钟倒计时。往前到导航室门口打小Boss——Bullseye，解决掉后进入导航室，用控制台将发射的核弹引爆。



摧毁控制台解除核弹的发射程序

离开导航室到兵营，左边是存档点，在走廊上发现地上的微型电脑，是Black Widow遗落的，她是Fury的得力助手，不过还是等回基地秘密调查一下电脑吧。前面的屋子里有S.H.I.E.L.D.组织的士兵被锁住，跑到控制室看到两座控制台，分派两名队员上去操作，将被锁的士兵释放，然后由右侧离开舱门到外部甲板。往前来到引擎室遇到小Boss——冬日战士和辐射超人，打到一半他

道具收集

1.漫画书：收集漫画书，可观看制作公司的视频片断和漫画。

2.模拟光碟：收集光碟可通过基地电脑进行对应角色的漫画任务，奖品是独一无二的制服，不能通过其它途径取得。完成所有漫画任务可解锁人物Silver Surfer。

3.人偶：游戏场景中有稀少的战斗人偶，分为Black Panther和Daredevil两种，每个人只要收集齐5只，便可解锁人物Black Panther和Daredevil。在解锁两人之后，剩余的人偶会以XP奖励的形式出现。

4.升级道具：在游戏场景中共有3类升级部件，其中Body部件可提升3点生命上限；Focus部件用来提升3点魔法上限和恢复速度；Strike部件用来增加物理攻击力，使格斗伤害提升。



容器里的超级战士被神经控制系统唤醒

们跑掉了。一路追过去，在一间大厅与他们再度交手，解决后乘Fury启动的电梯来到下一场景。

接下来保护战舱主引擎，据悉敌人方面派来一只巨怪攻击那里。沿通道跑出去看到一只绿龙正在嚣张地朝战舰攻击，当它攻击地面和喷射火焰时要灵活闪避，随后它会飞到空中，这时快速跑到甲板边缘控制一门防空大炮轰击，直至将它杀掉。

回到Stark Tower，这是S.H.I.E.L.D.组织在地球的总部，在这里有一些升级部件可以收集，同时可与大量NPC交谈，会得到有趣的背景信息。在大厅平台上有电脑可用，有的可利用收集到的模拟光碟来进行漫画任务，有的则用来进行每一幕的漫画知识问答，有的则用来查看冒险成果——视频片段、艺术画廊等。在基地里还有一些支线可做：到平台找Vision谈话，再找Black Widow拿解码模块送给他；与Pym医生交谈得到寻找控制头盔的任务。最后跑到大厅一侧的窗前找Wingfoot谈话，前往下一任务地点。

2.欧米加基地（Omega Base）

降落到基地后在不远处找到Dugan，接下来要护送他前往控制室，往前杀过去来到驱动室，根据Dugan的建议，众人要去关掉基地的主驱动装置，它由分散在车间各处的4只传动齿轮机构组成。往前打碎2只齿轮，在楼梯前拾到一只人偶（Daredevil），上楼梯是一间被毁掉的控制室，出去拿到模拟光碟（Captain America），往前杀掉小Boss——Crimson Dynamo，前方的第2间控制室也被Doom的手下毁掉了。

来到外部的通道，这里的战斗如同街机横版动作游戏，可按F键抓住再用移动键选择方向将敌人扔出去，战斗的同时要注意远离地上出现的红圈，那里是敌人直升机投掷炸弹的位置。由通道末端进入上层实验室，在大厅看到大型容器里沉睡的超级士兵被唤醒，Mysterio趁机溜走。解决掉士兵后到下面房间，开门救出被困的Bruce Banner，在桌上拿到一只控制头盔，这是Pym医生要找的任务道具。

来到实验室发现这里有一枚伽玛射线炸弹，将Bruce留在那里，全体队员往另一间实验室进发，在走廊右侧的宿舍里拿到模拟光碟（Wolverine）。在第2间实验室用控制台解除掉炸弹，穿门出去再次遇到Mysterio，这回他召唤出两名复制人攻击，观察上方的血槽来判断哪个是本尊，本尊的血掉得很慢，杀掉复制人会不断复活。将Mysterio杀掉后乘电梯升上去，途中会有大批敌人跳到电梯上，在战斗期间小心落下来的炸弹，在它们爆炸前小心解除，或干脆跑远等它起爆，顺道消灭附近的敌人。

操作键位

移动控制：W、A、S、D
视角控制：Delete、PageDown、PageUp、Home
普通攻击：小键盘4
蓄力攻击：小键盘6
动作键：F/小键盘8
跳跃：空格
格挡：V或小键盘5
魔法技能：1～8
英雄切换：方向键
队员指令：C
小地图：M
主菜单：Esc
飞行：双击空格或R
跳过动画：回车或空格
选择道具：回车
抓图：F11

来到上层甲板，发现左侧高处平台有敌人出现，派会飞的队员上去（或由一旁通道绕过去）解决掉敌兵，将墙边的一只高箱拖出来推到平台下面，它会将地上的玻璃砸碎，由此跳到下层走廊，注意打碎木桶后，在后面可找到1只人偶（Black Panther）。

来到外面的甲板，有大群的敌人由直升机下来，沿通道杀过去遇到一名组织成员，这时要跑到下方平台清理敌人，然后用防空炮轰掉空中的攻击舰，这时那名成员会开启一道铁门。进入大厅遇到Modok，他会随机问3个问题，诸如大气层氧含量、地球至月亮距离等，答对可上前一步，答错则遭到电击，不管是否全部答对，最后都会触发与他的战斗，打败Modok后上前操作控制台阻止基地撞向前方的大坝。

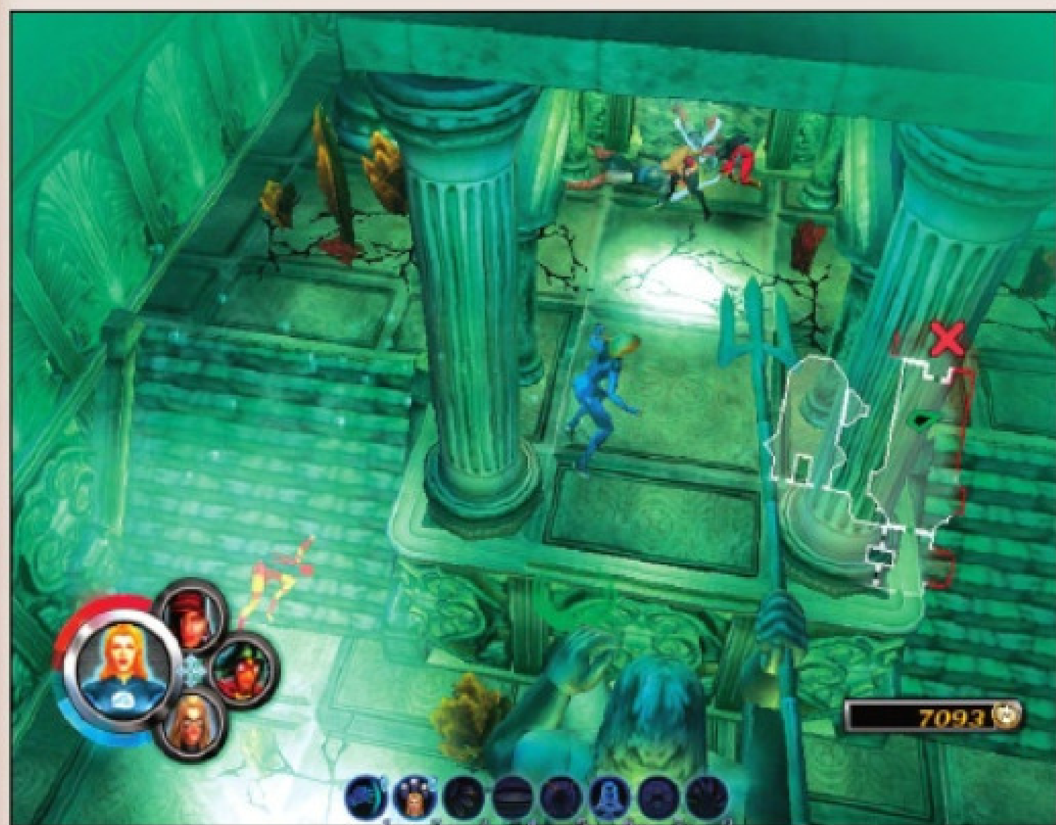
回到基地将找到的头盔交给Pym医生，与Wingfoot交谈接到检查饲育系统线路的任务，再找Pym医生谈话完成它。在存档点旁的水帘处可前往铁人实验室，拜托里面的Weasel检查Black Widow遗落的微型电脑，这时他需要组织的访问密码，到大厅分别找Vision、Black Widow和Nick Fury谈话，回实验室告知Weasel掌上电脑的密码是“Gabriel Jones”，与端着托盘服务的Jarvis交谈，再到大厅茶桌拿到护腕还给他完成任务。在铁人实验室的桌子上可拿到模拟光碟（Iron Man），在完成所有支线后，与Wingfoot谈话前往水底的亚特兰蒂斯。


基地的铁人工作室桌上有模拟光碟

3.亚特兰蒂斯遗迹（Atlantis）

往前上楼梯穿过通道抵达一片遗迹废墟，在大厅角落拾到人偶（Black Panther），用控制台打开地上的洞口，一行人跃入水中。沿水底遗迹游过去，在前方发现被封印住的Namor，清除敌人后用旁边的控制台解除封印，见Namor已奄奄一息，接下来要前往附近的Negrete神殿寻找一种海藻为他疗伤。

游入神殿，在入口处往左打碎墙壁找到隐藏地点，里面有技能点数。往前到左侧房间打开一只大贝壳（F键）拿珍珠，再到右侧打破石墙拿模拟光碟（Mr.



雕像手中的长矛打开前方的石门

Fantasti）。回神殿搜索右侧通道，打开一道墓室的门（小键盘数字6）拿到另一颗珍珠。沿大殿继续游过去，往右侧房间基座上拿到一支叉子，再到左侧房间找到一座雕像，将叉子安装到雕像手中的木棍上组装成长矛，再将两颗珍珠放置在雕像后方两侧的基座上，长矛发出耀眼的强光将前方的石门破开，进入房间采到海藻。

离开神殿回到遗迹将海藻给Namor服下，然后由右侧的通道前往沟渠区域。往前要完成Namorita托付的支线任务，摧毁3座音速发射器，途中要小心躲避悬浮在水中的水雷。在开始杀掉两只小Boss——Byrrah和Krang，沿沟渠迷宫游过去，在一处角落发现一名持锤的装甲武士被夹在一只贝壳里，将贝壳打开释放他，再游到通道一侧的凹地找到一艘毁坏的潜艇，在旁边的箱子里找到人偶（Daredevil）。往前进入王座大厅外的走廊，沿走廊杀守卫找到存档点，跟着出现的小Boss——Tiger Shark和Attuma走，从基座上拿到一颗光球，往前将它放置到另一个基座上，这样两侧的通道被打开。里面的房间各有一道深渊，派会飞行的队员到达对面拿光球，将两颗光球放置到石门前的两个基座上，如此石门轰然开启。往前面的房间与Tiger Shark和Attuma交手，他们游动的速度快如飞梭，近战很难打倒，建议用远程技能射杀。利用两侧的控制台打开地上的一道洞口，往下跳入地窖，沿水道一路杀过去，在末端找到一道洞口，由此跳入竞技场。

Boss战：众人面对的是一只北海巨妖，它是无敌的，不能以武力取胜。智取的方法是利用竞技场中的4根石柱来对巨妖造成伤害，一开始跑到一根石柱旁，吸引北海巨妖挥拳将石柱下方的基座打破，控制队员跑到里面等巨妖再度出手，这就是进攻的时机，按照屏幕出现的键位操作，只要反应够快就能袭击得手，这样巨妖的拳头便会将石柱连根击断，断裂的石柱正砸到它的脑袋上，如此反复4次便可将它杀掉。

回到基地和Nick Fury交谈，接到前往中国宫殿盗取Ultimo蓝图的任务。在实验室向Weasel询问破译电脑的进展情况，他希望能推荐一名值得信任的伙伴，这时到大厅分别找Pym和Vision交谈，再到实验室将C.B. Cebulski推荐给他。最后到大厅与Wingfoot谈话，队伍朝精灵谷Mandarin的中国宫殿进发。

4.中国宫殿（Valley of Spirits）

这里的宫殿全部具有中国的风格特色，到处雕梁画栋、盘龙翔凤，敌人是一些少林武僧和兵马俑。由开始的大殿往前行进，杀几名武僧，用绳索拉开旁边的木门，杀掉龙人后遇到Ultimo（1），杀掉他沿宫殿继续往前厮杀，找到存档点后，前方是金碧辉煌的大殿，跳到底层与持双刀的兵马俑厮杀，上阶梯到走廊看到两侧有旋转刃片的柱子，不要被敌人扔上去。往前到走廊，往右有武器箱。退回大殿，两侧的阳台通往两间密室，里面分别放有模拟光碟（Thing）和Ultimo蓝图，拿完沿楼梯到走廊继续走，在末端墙壁有很多喷火的龙头，跳到左侧平台进走廊。在走廊里遇到小Boss——灰色武士Grey Gargoyle，打斗中队员会被他的石化技能定住，并且附近有法师会随时为他回血。重点先解决掉那几名法师，再控制远程攻击的角色投射魔法。杀掉武士后往前到大殿，杀完一群少林武僧后到大殿台阶上的屋子存档，发现前方有两道关闭的木门。退回大殿，分别到两侧开机关，左侧房间的地上有3块踏板，在附近找箱子拖到踏板上会出现拉杆机关，用它开一道门。右侧房间有武僧从地上的井口跳出来，杀掉武僧将箱子拖到井口上，用出现的拉杆打开第2道门。

穿过两道打开的门杀Ultimo（2），往前遇到Strange医生，答应帮他找回被偷的魔法水晶。往前打碎几根旋刃柱子拿到模拟光碟（Crimson Dynamo），往前看到窗前的回廊跳入一排武僧，消灭他们到大殿，由一侧的楼梯到一间屋子，从佛像前的箱子里拿到魔法水晶。回到大殿来到上面的走廊，打碎旁边的佛像，在后面的密室找到人偶（Black Panther）。



一番苦斗，终于将Mandarin打出包厢

Boss战：在大殿遇到穿着中式长袍的Mandarin，他擅长冰系技能，能将对手冻成冰块，一开始保持远程攻击，他被打掉半血后会逃离战场，跑到上方的包厢里观战，召唤下方的Ultimo（3）和炸弹蜘蛛围攻众人。大厅中共有4个传送点，上方是对应的4座包厢，在Mandarin的身后有名Ultimo（3）守卫，如果有队员传送进去，里面的Ultimo（3）会立即将他扔出来，所以要先将守卫解决才行。站到传送点的里侧，吸引附近的炸弹蜘蛛爬上传送点，它被传送到包厢会将里面的守卫炸死，然后再让队员站上传送点进包厢，将里面的Mandarin打掉一定的血量，他会转移到其它包厢里，重复上面的操作，直至将他杀掉。

回到基地得到不幸的消息——不久前两名X战警失踪了。





第二幕

1.杀戮世界（Murderworld）

总部转移到Strange医生的住所，一处位于格林威治的老宅。由开始的大厅桌上拿到一颗宝石，上楼梯找Nick Fury谈话，在这里可找到所有的基地成员，还有几个支线可做。将宝石安置在镜子上，镜子里出现身影，与里面的人影对话。找Vision交谈，再到3楼避难所的书架旁拿书，返回2楼将书交给他。与避难所里的Weasel谈话，电脑的破译工作还需要组织的安全模块，回到2楼找Vision要来安全模块，回避难所交给Weasel。在3楼避难所左侧书架拾到人偶（Daredevil），右侧书架旁找到模拟光碟（Dr.Strange）。将所有支线完成后，由2楼的水晶传送往Doom博士的城堡。

进入城堡前厅，消灭两侧涌现的守卫，前方的走廊有很多活动栅门，小心穿行过去，走廊末端是餐厅，在两侧有几个小仓库，破门进去搜索一下，能找到人偶（Daredevil）和模拟光碟（Mysterio）。有的箱子里可能出现会攻击的锤子，开的时候不要站在它的正前方。来到下一条走廊，身后出现钉板，所有队员迅速朝前方冲并击破数道栅门，不与走廊上的敌人纠缠，否则会被钉板追上，一直跑到走廊末端，跑出去躲过钉板，再回到走廊将钉板推进去，搜索密室里的宝箱。

往前走是牢房区域，不远处遇到神情恍惚的Jean Grey，显然她的神智已被Arcade控制，打跑她后往前来到马戏团，在入口附近拿到模拟光碟（Luke Cage），消灭沿途出现的机器人和小丑，到帐篷再度与Jean Grey交手，她被打败后飞入一台游戏机里。这时一辆吉普车冲进帐篷，清掉所有的小丑后从车里拿到一枚游戏币，将它投入游戏机开始玩英雄救美的游戏，控制角色跳跃火堆、池塘等障碍，到达关底将Jean Grey救出。


玩游戏机拯救被困的Jean Grey

接下来要去找Arcade算账，不过得拿到两张黄金入场券才能进入他的住所。首先由帐篷进入弹子球迷宫，小心避开地上的机关，清除迷宫里的小丑，在迷宫尽头看到入场券，但不能近前。在迷宫中有两处斜坡能跑上去，分别击败那里的小Boss——Rhino和Shocker，再将迷宫中所有绘有Arcade头像的广告牌击碎，跑到迷宫末端拿起入场券。


通道上有很多道升降的木栅门

由帐篷另一端来到露天摊床区，先到帐篷里拿锤子，找到栅门后用锤子敲击（按小键盘6蓄力攻击）旁边的测试力量的机器。在下一区域找到抓取毛绒玩具的游戏机，按屏幕的提示操作按键，成功的话会救出隐藏人物Blade。穿过一顶帐篷进入迷宫，这里要扳动手指来开启前方的通道，要注意自己和队员的站位，站错位置会掉入被启动的陷阱中，迷宫中散发着绿气的花朵也要躲避，会降队员的HP。在迷宫里找到模拟光碟（Elektra），在附近找锤子，来到测试力量的机器前，打开栅门进帐篷，在里面开动一辆碰碰车将所有敌人清光，拿到第2张黄金入场券。

回到帐篷将两张入场券交给检票员，往前到娱乐休闲区，这里共有3道门，正中的2号门不能直接进去。先往左边的1号门玩一个小游戏，用F键抓住下方的托板，同时用A、D键左右移动，将下落的乒乓球弹上去，将上方的所有方块撞掉完成任务，打开2号门。再进入右侧的3号门，身后出现石墙，清掉敌人后拿到人偶（Black Panther），击碎石墙回到走廊。进2号门，伴随着迪斯科音乐清掉出现的小丑，到末端启动机关掉落到下方的大厅中。

Boss战：Arcade驾驶着一部巨大的机甲，以队员的技能力量不能取胜。注意在地上有4个陷阱，掉进去会被装入飞人大炮射入空中。控制队员不用与敌人纠缠，直接引着机甲绕大厅跑动，引诱它站到大厅正中的位置，再跳入地上的陷阱，当队员被大炮射到空中后会落到机甲的头顶，这时按照屏幕上的提示按键，攻击得手会打掉它1/4的血量，如此反复4次便可将Arcade驾驶的机甲摧毁。

2.恶魔领域（Mephisto's Realm）

回到Strange医生的住所，在3楼找Weasel交谈，根据从电脑里获取的信息，组织内部似乎正在筹划一项计划。再找Wong谈话，接到寻找阴影女王之眼的支线任务，用传送水晶前往Mephisto的领地。

这里是一片灼热的熔岩水脉，以火系魔物为主，看似凶狠其实外强中干，只是有种形似《魔戒》中咕噜的小怪物会爬到队员的后背，这时要连续按F键将它弹开。在起始处往右找到模拟光碟（Blade），沿山道前行看到有道五角星芒阵，每一角都插着一根蜡烛，每一角指向一条通道，通道的末端是一道谜题，每破解一道谜题便会点亮对应的蜡烛，完


这里面对一个艰难的选择

成5道谜题的顺序随意。

①有4只火盆的地方，杀掉附近的妖精，到里面的房间拿火把，用火把将4只火盆全部点燃。

②有3只飞龙出现的地方，一开始飞龙不掉血，跳到底部看到棵大树，拾起一把斧头将3棵树全部砍断，再去杀3只飞龙。

③正中有一熔浆池塘，池塘中央是一个升降台，与不断出现的小妖混战，用F键抓住它们，再用移动键将它们扔入池塘，每扔进去一个升降台便会落下一段，最后落到底部，由台上的传送门返回。

④正中是一个圆台，周围的空中有悬浮的咒环，吸引附近的敌人到圆台上杀掉，这样他们的灵魂会被拘禁在咒环中不再复活。将所有敌人全部拘禁后，由传送门离开。

⑤地上有很多的墓碑，将所有墓碑打破，在其中一座墓地里可找到人偶（Black Panther）。

星芒阵的所有蜡烛被点亮后，正中出现一道传送门，由此进入炼狱迷宫。往前过桥杀火巨人，上楼梯到左边拿阴影女王之眼。前方有两道石桥，走右侧的桥，在桥头之间树下拿到人偶（Daredevil）。往前看到祭坛法阵中困着Ghost Rider，他被4道铁链捆缚着，要解救他须到附近的4座石台上清除看守的巨人，并将对应的石锁和铁链砍坏，救出后Ghost Rider解锁。

前方是一片墓地，敌人出现较为密集，在墓室里找到模拟光碟（Scorpion），沿墓地穿出去过桥遇到小Boss——Blackheart，他擅长远程魔法攻击，并会利用附近的小屋复活，在战斗中先派一名近战队员跑到四周将小屋全部摧毁，这样他就只有一条命可活了。往前走找到囚禁X战警Nightcrawler和Jean Grey的铁笼，这里只能选择拯救一名，另一名则摔落石崖。清掉一批Mephisto召唤的怪物，在一侧山丘上拿到模拟光碟（Ghost Rider），再前往深渊底层与Mephisto决斗。

Boss战：一开始不要与Mephisto拚，移动身形保存力量，让队员去远程攻击他，等他拿出一把散着火焰光芒的大剑，跑到近前按F键夺取，夺下大剑后跑到中央的祭坛处，将一尊雕像砍碎，这样的雕像共有5座，它们是用来封印Jean Grey灵魂的。将所有雕像砍碎后，Jean Grey复活跑过来帮助Mephisto战斗，打她几下会使之恢复神智，她最终反戈一击将Mephisto料理掉。

（注：玩家一直接攻略打的话，此时Daredevil和Black Panther的每人5只人偶找齐，角色Daredevil和Black Panther解锁，之后的人偶会以XP点数奖励出现，不再赘述。）



第三幕

1.彩虹桥（Bifrost Bridge）

天界诸神遭遇Doom麾下魔军的攻袭，奥丁神被俘，神界天宫危在旦夕，为此Nick Fury将S.H.I.E.L.D.组织的基地搬到了瓦尔哈拉殿堂的神庭。在这里有两个任务要做：打开彩虹桥通往人间的大门；解救被囚禁在天宫里的和平之神Balder。在庭院里共有两条路可走，分别前往彩虹桥和天宫，完成任务的顺序任意。

先前往彩虹桥，在入口左侧拿模拟光碟（Storm），往前遇到Valkyrie，她是奥丁的侍女，要求众人帮她找回龙牙剑。前面的敌人对魔法免疫，尽量用近战攻击来打，按屏幕上提示的组合键攻击。往右穿过一艘海盗船，往前有3条路，两侧的的路都通往悬崖的对面，但都须解谜才能通行，正中是通往奥丁神像的悬崖。左侧的平台上有4根石柱和4块踏板，按照对应的符号将石柱拖到对应的踏板上，再到悬崖边缘将4只符号踩亮，奥丁神像的手臂会托起石板搭通天桥。右侧平台的附近有4名弓箭手，用远程魔法将他们杀掉，再将悬崖边缘的4只符号踩亮，前方的天桥接通。

来到对面悬崖拔起石中的龙牙剑，转动齿轮跳上移动过来的悬崖来到一座石桥上，先往左转拿模拟光碟（Spiderman），转身沿石桥走，两侧的龙雕像会喷吐火焰。闪避火龙跑到尽头，将吊桥推倒继续走，前方会有火龙朝这边吐火球，用移动键和小键盘5键快速翻滚躲避，奔跑到龙雕像后面找到存档点。往前到陆地与船员展开肉搏战，将4名船员全部打倒后将通往人间的大门打开。

2.天宫（Asgard）

前方有两条通路，往左走杀掉巨人，从石台上拾到维大之锤。上前用锤子将石柱打碎，往前用锤子在一只铁砧上敲击，前方的屏障被解除。沿着通道前行看到一尊雷神的雕像，旁边有存盘点，将Thor换到队伍中，用他的雷电技能打雕像，前方的大门被打开。

往前看到被囚禁的Balder，接下来要按照Balder的吩咐，前往天宫的两翼解救被困的两位天神——战神Tyr和天界守卫者Heimdall。先由左侧进入天宫庭院的西翼，杀掉成群的超级战士和狼，穿过几间屋子来到一条走廊，将一只大箱子拖到走廊另一端的踏板上，进入密室拿到战神手套。


组织基地迁到了神界天庭



将手套放到剑柄处才能穿越熔浆池

来到前面的大厅，看到中央有座灼热的熔浆池，一柄巨剑穿越熔池，一只狼头咬着剑身，众人不得通过。将找到的战神手套放到剑柄处，这时狼嘴张开，众人沿着剑脊穿过狼口来到对面。到隔壁推雕像，将它移到木台上开门。在另一座有熔浆池的大厅看到Tyr被吊在空中，要将下方的熔浆池冷却才能救他，由左侧的通道杀过去，在台阶下拿模拟光碟（Invisible Woman）。

往前到铸造室，这里有铁砧、熔炉和风箱，旁边桌上分别有金属、钳子和铁锤。先将金属扔到熔炉里，再用风箱将火焰升起，拿铁钳将烧红的金属放到铁砧上，用铁锤将它锻造为一副盔甲。穿过铸造室来到地上有熔浆的房间，跑到左侧拉绳子将铁锅里的冷水浇下去，水流到各处将炽热的熔浆冷却，再走到末端的房间派两名队员分别操作两支拉杆开门。回到Tyr被囚禁的大厅，再派两名队员操作高台上的拉杆将战神释放下来。接着来到天宫的东翼，杀到前方见有两座公羊雕像，将它们全部击碎开门。下一间屋子有一道紧锁的门，两侧各有一条走廊通往密室，密室的地上都有转轮，墙上有一尊雕像，观察地上的箭头，用转轮调整雕像的方向，若两尊雕像方向正确，前方的大门会被打开。穿过门来到走廊，这里同样要移动一尊雕像开门，穿过走廊发现被一道屏障阻住去路，前方是被蓝光笼罩的按钮。先往左侧通道走，屋子里有3块刻有符号的踏板，将屋子里的3只箱子打碎，从里面拖出3块石头，按照上面的符号拖到对应的踏板上。回到走廊走右侧通道，屋子正中是圆型祭坛，分别到附近3间屋子里杀巨人拿碎片，将3块碎片拼好放到正中祭坛上，这时走廊上的蓝光护罩消失，派两名队员操作按钮将前方的屏障解除。

在大厅里找到天界守护者Heimdall，他被封在冰块里。先杀掉小Boss——Shocker和Rhino，再跑到两边房间里转机关，将大厅里的4只铁笼拉起来，露出4面镜子。跑回大厅分别转动4面镜子，将光线投射到正中的冰块上，冰块被融化，Heimdall获救。进入大厅相邻的房间，在左边拿模拟光碟（Deadpool），前方有道沟洞，派会飞行的队员越过去拿号角，回大厅将号角交给Heimdall完成任务。

最后前去解救Balder，这时要解决阻拦的小Boss——Executioner和Enchantress，重点解决会回血的女巫。救出Balder后回到神庭基地，从Weasel破解电脑的进度来看，Black Widow的身份很是可疑，将发现的情况向Nick Fury汇报。

3.冰川雪域（Niffleheim）

由神庭的水井来到冰山雪岭，往前遇到女巫Volla，得知她的戒指丢失了。沿雪岭的通道杀过去，过雪桥打小Boss——Ulik和Kurse，在附近找到一只锁住的宝箱。继续前行看到有木屋和篝火，在附近找到模拟光碟（Shocker），调查篝火拿到一把钥匙，回去用钥匙打开宝箱，从中拿到Volla的戒指。来到战场，阻路的石头可以推开，战斗时要小心远处的投石机，不要被飞来的石块打到。找到投石机后将一辆摧毁，另一辆用来砸开前方的障碍，在不远处找到奥丁的断剑。



夺取一支长矛伺机攻击太初巨人

Boss战：这里的对手是太初巨人Ymir，他身形庞大不能力敌。首先要躲避他的棒击，等附近出现小兵杀掉并拾取地上的长矛。等Ymir的棒子砸到地上时迅速跑过去，沿着棒子和巨人手臂跑到他的肩头，按屏幕出现的提示按键操作，绕到巨人的颈后将长矛插入，得手后跳回地面，巨人被打掉1/4的血量，如此反复4次便可将他击倒。

往前走过石桥，飞到左侧拿模拟光碟（Spider-woman），找到存盘点后打小Boss——Baron Mordo和Ultron，然后要从兵器架选择正确的武器，身上带有Volla戒指的话，那支长矛会闪烁光芒（左数第3支），用它将前方的屏障解除，进去打Loki（奥丁的义弟，邪恶与灾难之神）。

回到大厅，中央有一尊破坏神甲被封在冰层里，接下来要利用墙上的4道传送门收集4把神剑。第1把剑在一间密室里，先派3名队员分别站到踏板上，剩下的队员到密室拿神剑；第2把在屋子中央摆动，直接拿起来；第3把剑在屋子里端，注意地砖花纹的差异，沿粗形花纹的地砖走过去拿剑；第4把在高层的峭壁上，控制队员沿峭壁攀爬，避开途中洞穴喷发的寒气，在顶部拿到神剑。



回到大厅，每名队员拿一把神剑将包裹神甲的冰层破掉，这时Loki现身，等他逃走后，逐道传送门寻找，最后在一间屋子里找到躲在冰层里的Loki，先围攻跟过来的神甲，将它打爆会震死Loki。离开这里遇到邪恶的Doom博士，他说已吸收了奥丁的力量，拥有神的能力……



第四幕

1.外星帝国（Shi'ar Empire）

就在Doom博士发动攻击的一瞬，众人发现来到一座皇家图书馆中，与面前的蛮族之王Watcher谈话，得知众人被他从博士手中救出来，于是向他询问打败Doom的方法——要在外太空找到两样东西，它们是有跳跃时空能力的水晶碎片和介子能量吸收器，后者用来吸收Doom身上的神力。图书馆将是第4幕的基地，在相邻的庭院可找伙伴们谈话，然后回到图书馆与那只巨型狗狗（Lockjaw）对话，来到行驶于外太空的战舰中。



除掉防护罩后，摧毁甲板上的6门大炮

在开始位于机舱，与Corsair对话，得到营救Lilandra公主的支线任务，目前她被邪恶的姐姐Deathbird囚禁在战舰某处。将几只箱子拖出来打开通道，上楼梯右转来到顶部天桥，在附近拿模拟光碟（Iceman），由天桥跳到机舱的另一侧，发现敌人将前方的大门用光栅封锁，并打开机舱的窗户，空气迅速由窗口流失。控制队员远离窗口，否则会被吸入太空。跑到控制台将窗户关闭，再由两侧进入控制室打开两道光栅，由大门来到动力中心。

前方的门通往引擎室，要用两张磁卡开启，这时分别由两侧的通道下去杀士兵，头顶有黄色箭头的士兵身上有磁卡，在右侧房间还可找到模拟光碟（Ultron）。回到门前派两名队员同时操作控制台打开大门来到引擎室，存档后乘电梯下去。

Boss战：*Gladiator只能智取不能力敌，注意场中有4座控制台，避开他的攻击快速移动，将控制台全部启动，4面镜子装置朝正中光球投出射线，光球上发出的眩光破掉Gladiator的防护，这时有数秒时间可以打掉他的血，集中全体的力量围殴，等他恢复无敌状态再跑到四周启动控制台，如此反复将他打倒。*

来到战舰外部通道，在这里要解决两个小Boss——Starbolt和Warstar，一个擅长近攻，一个擅用远程魔法，消灭后往前摧毁战舰上的6门大炮。首先打坏控制台解除大炮上的能量罩，再跑过去摧毁第一组3门大炮，飞到上方由天窗进屋找到模拟光碟（Ulik）。回到通道继续前行，途中发现一座碟形卫星天线，上前将它旋转到正确的位置发送信号（支线任务），继续走摧毁余下的3门大炮，来到观察舱杀两名小Boss——Hussar和Neutron。

Boss战：*Deathbird在开始很好打，她被打掉半血后会飞到空中，正中的水晶提供给她防护盾，任何攻击无效，这时要先打下面的水晶解除她的防御，再用远程魔法射她，行动中若被她抓住，按屏幕提示的键位操作可对她造成一定伤害。*

战败的Deathbird跑进传送门，这时屏幕出现60秒倒计时，Deathbird已启动战舰自爆程序。此时要按小地图的标识寻找电源节点，每摧毁一个可延缓30秒时间。在一个房间里找到被囚禁的Lilandra公主，打碎旁边的控制台可释放她，不过控制台比较耐打，要确定有足够的时间再救她。追到Deathbird的房间，迅速跑到下层平台摧毁4座控制台，Lilandra公主现身道谢。来到后面屋子用控制台解除水晶防护，打碎水晶拿到碎片。

2.斯库尔母星（Skrull Planet）

接下来到斯库尔城市寻找能量吸收器，这座外星城市正被银河王Galactus摧毁，吸收器就在他的手中。在开始收到Nick Fury的消息，接到摧毁所有魔能发生器的任务，用来解除行星的防御系统。沿走廊杀过去拿模拟光碟（Piledriver），往前摧毁3座魔能发生器，由末端的门进入航天技术研究所。在大厅见到斯库尔民族的女王，身后跟着两名随从——Super Skrull和Paibok，她说只要帮她打开机舱大门，便将Galactus的弱点告知。接到任务后从两名随从中挑选任意一名作向导，随后由一侧的走廊进入曲折的迷宫，一直绕到顶部的控制室打开大门。回大厅发现女王变卦，打败她的两名随从来到外部街道。


在Galactus的追逐下拚命狂奔

这里是架在空中的天桥，看到身后Galactus的庞大身形正在肆意破坏城市中的建筑，好在他还没有注意到众人。沿天桥一路杀过去将两台钻井摧毁，这时引起Galactus的注意，迅速往天桥末端跑拿到模拟光碟（Ms.Marvel），然后沿天桥另一侧跑过去，在不远处找到模拟光碟（Human





银色冲浪手飞到空中朝Galactus施展华丽的攻击

Torch）。进入建筑后存档，飞到高层走廊打Titannus，这家伙相当狂暴，操作擅长远程魔法的角色来打，他被打掉一定血量会转身破坏附近的房间，这时再控制近战队员打，将他杀掉后到牢房区域，解救里面的研究员可获得经验奖励。

穿过建筑回到城市天桥上，这时Galactus开始追逐队员们，所到之处的楼宇天桥轰然塌落变为废墟。这时要拼力往前跑，途中Galactus会打断一座高塔，跳上塔身到达高处的天桥，最后与他展开战斗。

Boss战：要打败Galactus必须借用他旧部下Silver Surfer的力量，在开始要控制队员前去启动3座高塔旁的控制台，使高塔顶部投射的光芒变为黄色，这时Silver Surfer会踏着冲浪板飞到空中攻击Galactus，攻击的机会一闪即逝，要按照屏幕出现的按键操作，要求迅速而准确，成功的话朝敌人的颈部和后背攻击两次，Galactus被打掉1/3的血量，接着再重复以前的操作，最后Silver Surfer将Galactus打倒，隐藏人物Silver Surfer解锁，拿到介子能量吸收器。



第五幕

1.地球末日（Doomstark）

回到地球，得知Doom博士已朝全世界的各大城市发动攻击，连组织的基地也变得一片狼藉，显然被他的手下光顾过。为了使基地重新运作，要启动大厅平台上的3部电脑，这时有大批敌人由窗户跃入，Nick Fury被他们抓往铁人工作室。

来到实验室抵御敌人3分钟的攻击，Pym修复了防御系统阻止入侵的敌人。这时回到大厅分别找Nick Fury和Pym交谈，然后分别到两座平台上找魔法加湿器和技术手册，将它们交给Pym，得到一种吸收光线攻击的新式武器，最后找老大Nick Fury谈话，前往Doom博士的城堡。

2.毁灭城堡

随着队伍的前行，城堡中陆续出现石砖垒成的通道，沿着通道一直绕过去，调查沿途书架上的经书，最后来到一座有很多道门的大厅，由进来的门出去便可离开。前方的屋子里有一道深渊，勇敢地跳下去。

前方的大厅有一座雕像，这时要找到它的3件装备。首先由右侧的门出去，两侧的书架可移开找到密室，往前遇到小Boss——黑暗系的Captain America和Colossus，打败他们后到前面的房间拿到手套，脚下的地砖纷纷坍陷，众人掉落到排水渠的水池里。往前杀掉一群巨人，





最后与大魔头Doom展开决战

由水塔的楼梯跑到上端，这时遇到小Boss——黑暗系的Psylocke和Cyclops，他们分别占据平台的上下两面，战斗中会自动切换，将两者全部杀掉后进入打开的大门，进去拿铠甲。

来到实验室后接到Nick Fury的信息，要寻找蛇发女妖Medusa的上古神兵Ultimate Nullifier，沿地图上的红叉一路找过去，拿到这件神兵后发现被Doom博士破坏掉了，一点用处也没有。穿过走廊看到横在深涧上转动的圆柱，小心走到对岸，在不远处的大厅中找到被困的奥丁神，打败黑暗系的Spider-Man和Thor拾到一把雷神的锤子，用它将奥丁神的束缚解开，在附近拿到一个面具。回到最初大厅分别将手套、铠甲和面具放到雕像上，在雕像前方出现一道传送门，由此前往王座大厅。

Boss战：一开始Doom博士端坐在椅子上，派出黑暗系的神奇四侠迎战。将四侠打倒后再过去打博士，这家伙离开椅子飞到空中被巨大的能量球包裹着，为了解除他的防御，须到大厅周围打5座石椅，解除掉空中的5束光线，这样Doom会掉落到地上。操作一名会飞行的队员到大厅周围打石椅，每打一个石椅会出现一名黑暗神奇四侠成员，由队员去缠住他们，等Doom落地后跑上前吸取他身上的奥丁神力，这样他的无敌之身便破掉了，再切到擅长远程魔法的队员主攻，直到杀掉这个恶行累累的大魔头…… P

SILVERFALL 落银城

剧情流程攻略

■游侠创作室 奥杰（本刊特约作者）

精品 总评	8.0
制作	Kiev Games
发行	Atari
类型	动作角色扮演

文化包容性：8.5 上手精通：8.5 画面：8.0 音效：8.0 创新：7.0 剧情：8.0

自古以来，Nelwu王国的人们一直依靠强大的自然元素魔法来保持秩序。可蒸汽机的发明完全颠覆了远古留下来的社会秩序，全新的科学技术改变了人们的思想，很多人使用科学之力取代了自然之力。然而，人们没有想到，黑暗军团正在利用人类世界自然与科技发生碰撞之机蠢蠢欲动，他们企图占据人类的魔法之源，获取无尽的能量，从而统治整个人类世界。如今，人类世界危在旦夕，人类的命运将放到你的手中……

作战心得

尽管游戏没有提供固定的职业区分，但灵活的技能组合实际上达到了同样的效果，而且游戏提供了4个种族——人类、精灵、巨魔、哥布林，每个种族都具有各自独特的种族技能。从这些技能特点可以看出，人类侧重于魔法/战斗发展方向，精灵侧重于魔法/弓箭手发展方向，巨魔侧重于战斗发展方向，而哥布林则侧重于弓箭手（火器）发展方向。另外，游戏还提供了技能洗点师，玩家如果对自己先前的技能点配置不甚满意，还可重新配置技能点，对自己所学技能进行调整。总的来说，这种多样化的技能组合所带来的职业变化相对于固定的职业区分显得更为自由灵活，也更为方便实用。

在战斗中，对侧重于战斗技能的角色来说，笔者个人感觉近战技能比远距技能更为实用一些。原因在于，角色发展初期，远距技能的攻击伤害力明显低于近战技能，尽管角色可采用边打边跑的策略攻击敌人，但你往往会发现这只不过是一厢情愿的想法，实际情况并非如此。由于攻击伤害比较小，不仅延长了战斗时间，而且面对移动速度飞快的敌人也根本发挥不出来弓箭的优势。此外，远距攻击中又分为弓箭、十字弓和火器3个分支，尽管攻击特点各有侧重，但相对来说弓箭技能的效果稍好一些。快速射击和多重射击是比较实用的技能，尤其是学会变身技能之后，效果更为明显。而十字弓的伤害力虽然高于弓箭，但射速较慢，DPS未必高于弓箭，如果二者择其一，还是选择弓箭更好一些。至于火器方面，首先技能看不出明显优势，其次游戏中掉落高品质火器的几率明显低于其他物品掉落率，如果选择了哥布林种族进行游戏，可尝试发展火器技能，而其他种族则不推荐。



近战技能不仅是战斗技能中值得推荐的，而且也是职业发展方向中值得推荐的。首先，近战技能造成的伤害力非常大，无论是配合自然技能或科技技能附加的加成效果，还是种族技能提供的加成效果，都能发挥出巨大优势，对敌人造成严重的伤害。笔者个人偏好于侧重直接攻击，无论是

双重攻击还是横扫攻击都是非常实用的战斗技能。其中，双重攻击是对付单个敌人，尤其是对付Boss的最佳手段，不仅能同时造成两次伤害，致命一击的几率也非常大，对付普通敌人几乎一击致命。至于横扫攻击则是对付多个敌人的出色技能，也有人将横扫攻击叫做“旋风斩”，非常贴切，挥舞武器，对围攻自己的全部敌人造成伤害。通常情况下，在使用双重攻击时都是使用双手武器，放弃盾牌，而横扫攻击由于武器的限定，也无法使用盾牌，再加上侧重直接攻击，并没有选择防御技能，所以生命药水和魔法药水都要准备得非常充足，危险情形之下，可全倚仗着药水来救命了。

至于战斗技能中技巧方面的技能，瞥视可提高发现魔法物品的几率，对于提升自己装备的属性具有一定帮助作用。而其他技能都属于辅助攻击和辅助防御方面的技能，全凭个人喜好，或侧重攻击，或侧重防御，都是可以酌情考虑的。就笔者个人来说，还是喜欢侧重攻击的辅助技能，加强攻击伤害力，快速解决战斗。

在魔法技能方面，如果让队友作为战斗主力，自己就要完全学会光明系魔法技能，充当辅助角色也未尝不可。基本上，感觉光明系魔法除了对付不死怪物具有一定威力之外，其他方面并不实用，比如复活技能就显得实用性较低，队友死了之后，只要回城便可复活，通常情况下未必需要原地复活。再有，只要角色稍做休息，便可恢复生命和魔法，而且速度并不慢，加上生命药水和魔法药水，感觉比恢复魔法来得还要直接一些。至于黑暗系魔法和元素系魔法，相比较来说，笔者个人偏向于元素系魔法。尽管黑暗系魔法的召唤法术具有一定的实用性，但元素系魔法的伤害力更为强大和直接。风系、火系、冰系3类魔法可针对不同的敌人造成致命伤害。游戏中，同等级角色，元素系魔法的伤害力有时还略高于双重攻击的伤害力，而且范围性攻击效果也更为实用，只不过在对付Boss时，由于Boss具有元素魔法抗性，元素系魔法的攻击力就要逊于战斗技能了，也就是说，元素系魔法技能适用于打小怪升级，而对付Boss还是要战斗技能。



在其他技能方面，先前提到了，每个种族都有各自特有的种族技能，但也不外乎加强攻击、加强防御、加强魔法、加强抗魔，可根据自己的职业发展方向进行选择。自然技能和科技技能中的变身技能和过载技能具有异曲同工之妙，都是大幅度提升自身战斗力的技能，配合其他主动攻击技能，能发挥出最大的攻击优势，二者择其一，是必学技能。至于其他技能，自然和科技两相对应，基本上都差不多，全看个人喜好。另外还需要提及一点，每种技能或每种技能分支中的第一项被动技能及最后的专精技能都是要加满的，这样可提高基础的攻击和防御加成，作用不容小视。

此外，队友的选择也非常重要，对于喜欢独闯天下的人来说，你会发现单打独斗非常麻烦。举例来说，你是一个强壮的战士，攻击力不俗，但在对付敌人时，尤其是被敌人围攻时，经常会发现打不到敌人或自己的攻击被敌人挡住。当然，游戏对于闪避和格挡的设定发挥了很大作用，但试想在实际生活中，一个人单挑几个人，要想获胜谈何容易。你刚要打敌人一拳，手还没伸出去，就被另一个敌人踢了一脚，你这一拳自然是打不出去了。在游戏中，情况就是如此，再加上敌人的眩晕攻击、击倒攻击，被敌人围住，你想逃都逃不掉。这时，如果有一个伙伴帮忙，你就会发现战斗效率大为提高。即便队友的伤害输出很低（其实这样更好，游戏中也有仇恨度设定），只要打击了敌人，就等于骚扰了敌人，你会发现自己很容易对敌人造成伤害。在游戏中，我与德鲁伊法师的配合非常默契，我冲到敌人面前近身攻击，他在远处使用魔法攻击，能轻松搞定敌人，而且他的皮厚血多，不用我过多照顾。相反，如果你选择魔法职业发展方向，最好加入战士职业队友，这样相辅相成，能够获得事半功倍的效果。

小提示

1.游戏开始时主人公没有储物箱，与营地中的Lilitrip交谈，完成“寻找魔法箱”任务，便可在Lilitrip处获得储物箱。Lilitrip将会出现于所有的城镇和营地中，不但提供储物箱服务，还具有复活点功能，非常方便。

2.游戏中虽然没有传送点或传送门设定，但在世界地图上点击目的地，便可直接到达，非常方便。不过，可直接到达的地点必须是自己先前曾经到达过或NPC说明在世界地图上标记出来的地点，否则自己只能步行过去。

3.小地图上的蓝点代表商人、技能洗点师及提供支线任务的NPC，黄点表示普通NPC。

4.在角色属性窗口中，可看到主人公有自然倾向和科技倾向的百分比标志。在游戏中，NPC提供的支线任务通常分为自然倾向和科技倾向，完成相应任务便会增加对应的百分比，以便能学习自然或科技技能，以及使用带有自然倾向和科技倾向百分比要求的装备。

5.对付成群怪物时，最好靠近距离自己最近的怪物，然后跑开，这样只有一两个怪物会追过来。不要使用弓箭或魔法攻击，否则会被附近的所有怪物发现。

6.游戏中的装备分为白色、黄色、绿色、蓝色和橙色，不同颜色代表不同属性——白色代表基本品质，没有特殊属性；黄色代表良好品质，有1种特殊属性；绿色代表优秀品质，有2种特殊属性；蓝色代表精华品质，有3种特殊属性；橙色代表终极品质，有4种特殊属性。

7.一个篱笆三个桩，一个好汉三个帮。游戏中的任务分为主线任务、支线任务和同伴任务。其中，完成同伴任务可加入一些队友。尽管游戏中的队友无法直接控制，但可通过对话命令安排他们的行动，或是待命，或是主动攻击，或是防御攻击等，在战斗中能为玩家提供很大的帮助。

8.游戏提供了4个种族供玩家选择扮演。人类——懂得如何使用各种魔法和武器；精灵——拥有与生俱来的魔法技能和使用弓箭的天赋；巨魔——他们是强大的近身战斗种族；哥布林——虽然他们是最弱小的种族，但其高度的灵巧和智慧弥补了身体方面的缺陷，毫无疑问，他们是最擅长使用机械的种族。玩家可依据不同种族的特点，来选择发展不同的职业方向。

9.在小地图上，黄色箭头指向主线任务方向，绿色箭头指向支线任务方向，在任务列表中选择不同的任务会相应改变箭头的指示方向。在大地图上，主线任务目的地标记为×。

SILVERFALL 故事流程

一、劫后余生（Help the survivors of Silverfall）

“衔山抱水建来精，多少功夫筑始成”——落银城，名副其实，飞流湍瀑，气势磅礴，好一处绝妙所在。然而，不幸突然降临到安居乐业的人们身上，黑暗军团利用传送门突袭了落银城，城中一片大乱，房屋摧毁，哀号连天。身为落银城主的大法师急忙冲到大街上，让你带他女儿Kara和其他居民先逃到古废墟中，那里可以作为避难所，自己则力敌群魔，与怪物们杀了个昏天黑地。将城中的怪物喽罗清除后，大法师找到了指挥攻击的怪物头领Zurl，一番激战，原本胜利在握，没想到在Zurl被诛灭之前，竟将大法师作为宿主，栖身其中……


大法师力战群魔

在难民营地，与Kara交谈，她非常担心大法师的安全，同样，你作为大法师的唯一弟子，自然也是心系师傅的安危。不过，怪物们追踪而来，你与Kara商议之后，还是决定先干掉营地外面的怪物以求自保，然后再寻找大法师的下落。

营地外面除了僵尸和食尸鬼外，还有很多巨型水蜘蛛和树妖，情形非常危险。消灭了一些僵尸后，再次与Kara交谈，她提出营地中缺乏补给，如果没有外部支援，很难支撑下去。Kara建议你前往精灵村庄，向精灵寻求帮助，毕竟人类和精灵和平相处了许多个世纪，同气连枝，不会见死不救。

不过事情并没有想象的那么简单，当你一路冲杀到Mangrove时，精灵首领Oliyar虽然痛快地答应提供援助，但提到了怪兽袭击商队，如果不除掉怪兽，将无法保障援助物资能安全运送到目的地。按照Oliyar提示的方向，你勇敢地干掉了怪兽Necrophage，返回难民营地时，精灵提供的援助物资已经到达。与Kara交谈，她对你的所作所为万分感谢，看来你现在就是她唯一的依靠了。不过言谈之间，Kara又提到营地外面的不死怪物越来越多，她怀疑沼泽中的废墟是怪物们的栖身之地，那里经常发出奇怪的声音。

可怜的Kara，一边担心父亲的生死，一边还要时刻考虑着难民的安危。你进入Flood Ruin，在废墟深处找到骑着怪兽的怪物头领。先将怪兽杀死，再打倒掉下来的怪物头领，该死的家伙肉烂嘴不烂，声称他的师傅Death Shadow已前往Cloudworks寻找矿藏，很快就能利用矿藏的能量统治世界。不过，就算他的师傅能统治世界，这个家伙也看不到那一天了。

返回营地，向Kara提起Cloudworks，Kara说云雾城的矿藏应该是水晶矿，蕴涵着神秘能量，她让你立刻动身前往Cloudworks，阻止Death Shadow的行动，自己处理一些事情之后，随后赶到。

二、神秘人物（Find the Archmage in Cloudworks）

谁会想到，在一望无际的沙漠之中竟然漂浮着一座由热气球牵引的云雾之城。原本Kara说要随后赶到的，没想到当你来到Cloudworks时她已提前到达了，与Kara交谈，得知云雾城下部居住着劳动者阶级，而上部则被巨魔贵族所统治。如今，Cloudworks的所有大门全部关闭了，这对于一个经济贸易发达的城市来说是非常奇怪的。


勇斗强壮的兽人

找到卫兵，向他询问情况，卫兵说自认为被利用的哥布林叛乱了，云雾城还从来没有发生过这样的事情。在叛乱事件停息之前，任何人都无法出入云雾城。到底如何才能进入云雾城呢？卫兵的一句话泄露了天机。“哥布林封锁了整个城市，即便是酒贩子Nekol也没法子进入城市。”难道这个家伙有门道溜入城市么？

果然，酒贩子Nekol经常偷运酒品进出城镇，自己有一条秘密通道，向他请教通道所在，他交

操作指南

- Esc：游戏菜单
- I：物品栏
- S：技能窗口
- L、Q：任务窗口
- A、C：属性窗口
- M：世界地图
- 小键盘+/－：放大/缩小世界地图
- H：隐藏界面
- P：暂停
- PageUp：放大视角
- PageDown：缩小视角
- ←、→：旋转视角
- 左Ctrl、Alt：显示地面物品
- 数字1～8：技能快捷键
- 数字9：生命药水
- 数字0：魔法药水
- F5：第1个队友使用生命药水
- F6：第1个队友使用魔法药水
- F7：第2个队友使用生命药水
- F8：第2个队友使用魔法药水
- Ctrl+F9：连续抓图
- Shift+F9：停止抓图


凶狠的肥婆子

给你一瓶绿色酒水，让你带给城中的卫兵队长Nob，可借此混入云雾城上部。

Nekol的秘密通道实际上是一条下水道，年久失修，已破烂不堪，而且还密布着各种各样的怪物。一路冲杀出去，来到城里，正好碰到卫兵队长Nob。本来Nob对你的出现感到非常奇怪，想要严格盘查，但将绿色酒水交给他后，他便睁一眼闭一眼放你过去了。向Nob询问云雾城上部是否出现过黑暗生物，Nob说这是绝对没有的事情，不过，他看你是生脸，灵机一动，想请你帮忙将城主Kiar Urdo的和解信带给哥布林头领Birnard，作为回报，你可自由出入云雾城上部。

由于哥布林的叛乱，找到Birnard还真是费了一番周折，将城主的书信交给Birnard，这个家伙看到Kiar Urdo提出的条件确实对自己有利，便同意停止叛乱。将消息告诉Nob，Nob履行了自己的诺言，让你在云雾城上部自由活动，并提到Kiar Urdo或许知道你正在寻找的黑暗生物。

刚刚来到云雾城上部，Kara便跑过来，兴奋地提到有人见到过酷似她父亲的人，不过这个大法师看起来非常邪恶，并非善类。Kara想要立刻寻找父亲，但你提出还是先向城主Kiar Urdo打听一下情况。

进入王宫与城主交谈，向他询问大法师以及黑暗生物的情况，Kiar Urdo提到Lady Zokor近来一反常态，组织了小部队，并且公然对抗自己的命令。由于Lady Zokor的反常举动是涉及到黑暗生物的唯一线索，你决定到她的住所探查究竟。



来到Lady Zokor的官邸，立刻遭到大批卫兵的围攻。在官邸的角落中找到Lady Zokor，这个肥胖的丑女人发疯般冲过来，连打带咬，不停地发动攻击。费了九牛二虎之力，打倒肥婆子，她似乎一下子恢复了神智，竟然对先前发生的事情一无所知，只是提到来自落银城的魔法师曾经向她购买大量水晶，交易完毕之后，双方礼貌地亲吻了一下，然后自己就什么都不知道了。看来，事情变得越来越蹊跷，来自落银城的魔法师究竟是什么人呢？返回王宫，向城主报告情况，发现Kara不见了踪影。原来在你离开之后，Kara向城主打听了公会塔的情况，认为她的父亲可能栖身于公会塔中。可怜的Kara，此大法师非彼大法师，你的父亲，我的师傅，已不是从前的样子了。

Kara身陷险境，你必须赶去救援。来到云雾城下部的广场上，一个哥布林跑上来，提到Guild of the Automaton Maker实际上是一座工厂，要想进入工厂，只有使用建造公会塔的工程师提供的密码，才能打开工厂的大门。刚才，他看见工程师Globuk被几个不死怪物追击，好像从来没有看到过工程师跑得那么快。

赶快去救援工程师，干掉几个不死怪物，出于感激，Globuk交给你进入工厂的密码。进入Robot Factory，一路冲杀，在工厂深处找到了隐藏的大法师——Death Shadow，这个破坏了落银城的罪魁祸首，宿身于大法师体内，又要对Kara下毒手。冲上去，干掉大法师的肉身，没想到Death Shadow又钻入了Kara的身体，为了除掉Death Shadow，再次打倒Kara的肉身，但Death Shadow还是逃脱了。难道这个家伙是不死之身么？

三、重建家园（The Silverfall Source）

正在犹疑之间，落银城的探马来报，说Salma让你尽快赶回落银城。尽管Kara死了，大家都非常伤心，但当务之急是重新建设家园，不过落银城的水源被不死怪物污染了，如果不能快速清洁水源，别说重建家园，人们的生存都是问题。Salma建议你前往Gaian，向德鲁伊要一些生命之水以清洁落银城的水源。

赶到德鲁伊营地，发现事情并没有想象的那么简单。与德鲁伊首领Jor交谈，了解到这里并没有生命之水。一群科技信徒在生命之源所在处修建了矿井，如今大批兽人占据了矿井，要想获得生命之水，必须打败敌视外族的强大兽人。


愚蠢的精灵法师

看来战斗是避免不了的，进入废矿井，在矿井深处找到兽人头领，向他索要生命之水，他提出条件，必须杀死矿井中的不死怪物头领，否则不提供水源。又是一番周折，来到不死怪物头领的栖息地，将其干掉，总算从兽人手中得到了生命之水。可是回到德鲁伊营地，发现这里又乱作一团，大批邪恶精灵正在攻击德鲁伊，企图夺取德鲁伊的神圣树种。不容迟疑，帮助德鲁伊打败邪恶精灵，从精灵法师口中了解到，他们受到了大法师的蛊惑，相信对德鲁伊的战斗是必胜的，一定能够夺取到神圣树种。与Jor交谈，德鲁伊认为虽然打退了邪恶精灵的进攻，但邪恶精灵不会罢手。生命之水需要德鲁伊的祝福才能发挥作用，在祝福生命之水期间，Jor请你彻底消灭邪恶精灵，以除后患。

穿过Forest，进入邪恶精灵营地，在营地深处找到骑在雄鹰背上的Prince Dalaen。先将雄鹰干掉，然后打倒掉下来的精灵王子，这个愚蠢的家伙完全被“大法师”所欺骗。先前，自己被精灵部落放逐，


大战机械战士

想要获取一块土地让自己的部下栖身。“大法师”趁机许诺他，如果夺取到神圣树种，便帮助他获取土地，让他的人民得以生存。到头来，不仅没有得到土地，自己也赔上了性命，真是一个可悲的家伙。这时，“Kara”突然出现，竭尽所能蛊惑你加入到她的阵营，可恶的Death Shadow太小看你了，揭穿它的真面目，它便消失不见了。

回到德鲁伊营地，带上被祝福过的生命之水返回落银城，将生命之水交给Salma，她提到在你离开时，落银城又出现了严重的情况。原来，本着“一方有难，八方支援”的精神，Egreid国王亲自率众准备帮助落银城进行重建工作，但途中遭到大批强盗的袭击，几乎全军覆没，国王战死，Princess Llina和Egreid王冠都失踪了。如今，公主危在旦夕，而王冠失踪，则意味着内战即将爆发。向幸存者之一国王的随从Glardo队长了解情况，他说强盗是科技阵营的家伙，应该来自灰色海湾（Graybay）。好家伙，那可是一座危险的城镇，尽管城镇本身还是安全的，但城镇周围已经被凶残的Necro-raider控制，稍不留神就要命丧当场，可为了营救公主和夺回皇冠，你必须勇闯灰色海湾。


可怕的巨型机械怪物

四、龙潭虎穴（The Princess and Crown）

乘坐Glardo提供的走私船，偷偷潜入Graybay港口，干掉巡逻的Necro-raider小头目，混入城中。与Syriaz接头，向他了解Egreid遇袭情况，没想到这个家伙狮子大开口，竟然索要10 000块钱信息费。直接把钱塞到他的嘴里，他提到先前Necro-raider虽然凶残，但并不邪恶，双方之间还有贸易往来，直到一艘齐柏林式飞艇降落到Solitude山顶，Necro-raider才开始攻击城镇。看来，消灭Solitude山顶敌人的担子又落到你的肩上了。

登上北方高原，穿过Necroraider Laboratary，进入Solitude，在Necroraider Zeppelin深处找到Captain Krayar，这个家伙召唤出一个巨型机器人发动攻击。先干掉机器人，再打倒Krayar，质问公主的下落，他说公主已被主人带走，刚想询问他的主人是谁，Krayar一口气没上来，去见阎王了。翻过Krayar的身体，发现一张地图，标记着一处古老的墓地，但需要一块石板才能进入。

来到Great Cemetery Wastelands，干掉不死怪物头目，拿到石板。进入Iznahel's Crypt，一路上鬼魂不断提起Kara进行骚扰，妄图让你改变立场。在墓穴深处，找到鬼魂Iznahel，他提到Kara的灵魂已被Death Shadow破坏，只有他的主人才能够拯救Kara。向他询问主人是谁，这个家伙死也不说，那就让他和召唤出来的Ghoul Princess一起去死吧。

干掉Iznahel，在房间中找到一本古书，上面记载了Scarlet Dawn Society的故事。一个古代英雄不仅创造了Death Shadow，而且能彻底消灭Death Shadow。真是解铃还需系铃人呀。按照Iznahel的研究，用来消灭Death Shadow的水晶应该藏于Cluchy of Steelight，当初建造了Steelight城堡的骑士后人手中。

五、生离死别（Free Kara）

火速赶到Steelight城堡，进入宫殿，与Olinia伯爵夫人交谈，向她借用Crystal of Steelight。伯爵夫人断然拒绝，说祖先遗留下来的宝物不能轻易交给外人，再次恳求她，如何才能借用水晶。伯爵夫人提起了自己的伤心事，尽管Steelight城堡历史悠久，但如今已经一穷二白，而且自己的儿子病重多日，奄奄一息，Steelight眼看没有了继承人。两年前，儿子曾经喜欢过一个女人，由于地位悬殊，伯爵夫人棒打鸳鸯，赶走了那个女人，不过当时并不知道女人已怀孕。现今，伯爵夫人儿子病入膏肓，她打算接回那个儿媳和孙子，让孙子作为城堡的继承人。伯爵夫人提出，如果你能找回她的孙子Llio，她便将水晶送给你。

按照伯爵夫人提供的线索，进入Lozrum Labyrinth，找到曾经救助过伯爵夫人儿媳和孙子的隐士Hob。伯爵夫人儿媳Veyra果然栖身于此，但孩子已被冰雪怪物Lozrum抢走许多时日，如今生死不知。循河而上，在深山中找到King of Lozrums，向他询问Llio的情况，他承认孩子在自己手中，但提出一个问题，孩子已然习惯了此地的生活，不一定想要跟随你而去。没办法，只能干掉怪物头领。令人意想不到的事情发生了，冰雪消融之后，怪物体内出现了Llio，他竟然就是怪物头领！

将Llio带回城堡，伯爵夫人欣喜之余，告诉你水晶藏于祖先的墓穴之中。进入Steelight Crypt，触摸墓穴深处的棺材，Steelight家族的创建者Harios出现，提到他已知道了墓穴之外的世界中发生的全部情况。作为Scarlet Dawn Society的成员，他一直坚持摧毁魔法能量，但另一部分人却坚持利用魔法能量。


强悍的冰怪头领


矮人城前的战斗

为了铲除祸患，Harios将水晶交给你，让你用它彻底消灭Death Shadow。

这时，宿身于Kara的Death Shadow也出现于墓穴之中。“她”还想欺骗你，让你交出水晶。该死的家伙，见鬼去吧。使用水晶干掉Death Shadow，Kara如同噩梦初醒一般恢复了神智。可万万没有想到的是，凭空蹦出来一个Dark King，他再次打倒了Kara。千辛万苦才救活过来Kara，又被这个卑鄙的家伙暗算，你不禁怒火中烧，挥舞着双斧冲杀过去。快要打倒Dark King时，Harios与Dark King交谈，他们似乎是老相识，而Dark King正是想要利用魔法能量的人，如今，Dark King正在准备打开时空之门，让破坏之王降临世界。Harios让你赶快前往Blazis，阻止Dark King的行动，如果敌人利用Blazis的魔力打开了时空之门，那么世界就将毁灭。

六、地下世界（Subterranean World）

Kara还是随她的父亲一起去了，为了拯救世界，也为了替师傅和师妹报仇，你必须消灭邪恶的敌人。返回Steelight，与Graybay Inhabitant交谈，他说遭到了德鲁伊怪物的攻击。赶到出事地点，果然，巨大的Haunted Hill冲了过来，打倒怪物，Jor和几个德鲁伊从里面现出身形。他们竟然认为你也被Death Shadow附体，想要干掉Death Shadow的宿体。向他们解释情况，虽然自己杀死了Death Shadow，救出了Kara，但是Death Shadow的创造者King Koroziom（Dark King）出现，又杀死了Kara。现今，当务之急是阻止Dark King的召唤行动。

返回落银城，与Salma交谈，原来King Koroziom几个世纪之前便将灵魂出卖给破坏之王，以获取无穷的力量。如今，他正在准备进攻Blazis，企图利用巨大的魔法能量打开时空之门。为了阻止Dark King的行动，你让Salma联合兽人、精灵和德鲁伊前往Blazis，帮助那里的守军抵挡敌人的攻击，而你自己则要深入地下世界，到Dark King的老巢探查究竟。

从Steelight向东走，穿过Rocky Mountains，进入地下世界。刚刚进入洞穴，迎面救下被围攻的哥布林Xilipp，向他询问Koroziom王国的入口，他说那里是极其危险的地方，并且提到自己的兄弟Klirix就要被洞穴中的怪物吃掉了，请你帮忙解救Klirix，然后才告诉你地下王国的入口。

一路冲杀到Larva Hive的中心地带，找到被捆绑着的Klirix，干掉闻声而来的Larva Boss，救下Klirix。随后来到哥布林村庄Dripp，与Klirix交谈，他告诉你地下王国的入口所在。

杀入地下王国，先是干掉入口附近的Skojosh，接着杀死Dwarf Town中的黑暗骑士，然后在Koroziom's Palace中找到Dark King。这个可恶的家伙咆哮着破坏之王Nihil就要借着魔法力量降临世界了，大叫之后，Dark King转身通过传送口前往Blazis而去，你急忙干掉Dark King留下的几个黑暗骑士，紧跟着敌人穿过了传送门。

七、崭新纪元（The Incarnation of Nothingness）

Blazis不愧为火焰之城，熔岩翻滚，血色连天，与落银城形成鲜明的对比。Salma已经带领着德鲁伊、精灵和兽人盟友先行赶到，与Dark King的部队两军对峙。与Salma交谈，得知敌人趁盟军扎营未稳，发动突袭，打了盟军一个措手不及。如今，敌人正在全力阻止盟军接近城镇中的大教堂，看来Dark King的召唤仪式一定是在大教堂举行。让Salma组织部队猛攻敌人，你要利用混乱冲进大教堂，阻止Dark King的召唤仪式。


再战Dark King

可当你杀入Element Cathedral时，Dark King的召唤仪式已经完成了，巨大无比的破坏之王怒吼着向你发动猛烈攻击，人类的生死存亡完全取决于你的生死成败。上天怜见，刚刚被召唤出来的破坏之王尽管强大，但原气并没有完全恢复，经过一番殊死战斗，你最终消灭了可怕的破坏之王。大教堂外面，本来疯狂发动攻击的敌人，随着破坏之王的倒下也都消失了踪影。Salma跑过来，喜悦之情溢于言表。你，用自己的力量和正义打败了邪恶的黑暗力量，为整个王国带来了新的希望，众望所归，人们拥戴你为新的国君，丰功伟绩，万世颂扬。P



编者按：不管是足球、篮球还是电子竞技，联赛都是竞技选手们的立身之本，也是发展一个国家此类竞技运动的重要推动器。我国的电子竞技目前发展势头非常迅猛，但国外电子竞技的职业环境又是怎样的呢，与我们相比有什么不同呢？我们将分别为大家介绍国外著名的CS职业联赛和魔兽联赛，本期先登出的是CS篇。

走进世界著名电竞联赛——CS篇

■电竞中国 Kratos

世界电子竞技已经发展了近10年的时间，现在几乎每个国家都有自己的电竞联赛，这种联赛绝大多数为线上赛事。但如果从专业角度、参赛队伍及知名度来看，能上得了台面的也就只有北美的CAL、CEVO，德国的EPS及Clanbase等，下面就跟随我们一起来了解这几大联赛吧。

CAL



CAL是Cyberathelete Amateur League的简称，意思就是网络电子竞技业余联赛，主要是来自美国和加拿大的战队参加。由于它是个免费的联赛，每个赛季都会吸引接近3000支队伍报名，由于北美横跨4个时区，为了比赛方便，CAL分为西部、东部和中部3个赛区，除了CAL—I级别的赛事以外，其他级别的赛事只会在本赛区内部打。

CAL的赛事级别

CAL-I

相信大家对北美的3D、coL、gamersco、united5、check6等战队都比较熟悉——对，这些就是CAL—I级别的队伍。CAL—I是CAL—Invite的简称，代表联赛特别邀请的队伍才可参加这个级别的联赛，该级别代表了北美CS的最高水平，所以每周该级别的比赛总是备受大家瞩目。这个级别的队伍，整个北美也只有13支而已，像北美的新霸主coL，已经夺走了最近2届的CAL—I冠军，更是在CAL第14个赛季里保持了常规赛和季后赛完胜的疯狂成绩。因为轻松称霸北美，所以该队最近也频繁出现在国际赛场上，并屡次取得优异成绩。

CAL-P

CAL—P全称是CAL—Premier。这个级别里面一个赛区有12支队伍，东、中、西3个赛区加起来就是36支队伍。该级别的队伍都是北美职业级战队，可比起CAL—I的队伍来说还是差一个级别，所以说如果CAL—I代表着北美一流水准，那么CAL—P的队伍只能算北美二流啦。不过不要小看这些“二流队伍”，随时都可能会杀出一匹黑马来，当年check6也是刚在CAL—P里称霸，就登上了CPL的舞台，并取得了第13名的好成绩。

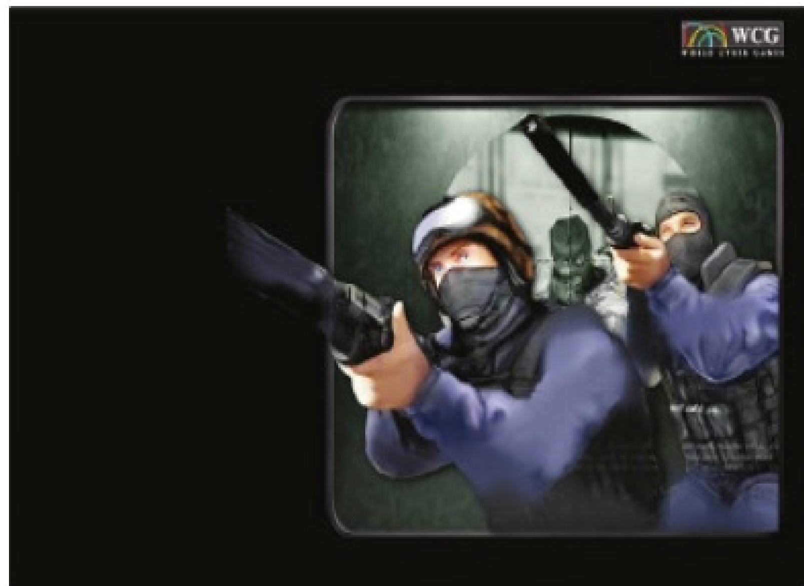
CAL-M

CAL—Main简称CAL—M，这个级别里，一个赛区有50支队伍，3各赛区加起来总共有150支队伍。该级别代表着北美半职业水平，或者说业余水平的最高级别，因为很多队伍进了Main以后赞助商相对会容易找些，所以遇到合适机会的战队，就会从此从业余转到半职业。

CAL-IM

接下来是CAL—IM，是CAL—Intermediate的简写，该级别的队伍纯属业余。重新恢复的IM赛事，升级的要求比以前提高了很多，以前该级别每个赛区有250支队伍左右，现在每个赛区只有不到70支队伍，大大提高了该级别的水平。

CAL-Open



CAL的最低级别就是CAL—Open了，该级别没有限制，报名不需花钱，每个赛季都会有3000～3500支队伍参赛报名。但到了赛季结束，在自己赛区里没有取


coL战队

得前64名的战队都会惨遭淘汰的命运，CAL会删除你的队伍资料，下个赛季如果你还想重新再战，那么就只有重新注册了。

CAL的比赛机制

一个赛季的长度

CAL的每个赛季有2场Preseason（赛季前的热身赛），8周的常规赛，常规赛成绩优异的队伍会进入维持2个礼拜的季后赛。热身赛成绩不算分，纯属感受气氛和熟悉比赛规则，至于8周的常规赛季，Open级别和IM级别每周打1场比赛，Main、Premier、Invite每周打2场，比赛地图和比赛对手CAL会提早预定。

升级要求

CAL最严厉之处也是最有竞技性之处就是它的升级要求。刚刚我们介绍了，Open级别每个赛季都会有3000多支队伍（每个赛区1000～1500支队伍）报名参加，最后升到CAL—IM的队伍，每个赛区只有64支左右，3个赛区也不过200支左右。在短短的8周常规赛事中，CAL是怎样决定谁是1000支队伍的前64名呢？这就是我认为CAL最具创新的一点。CAL给你安排每周的比赛对手时，都会给你安排战绩基本一样的队伍，这个看似很平凡的一点，却大大增加了CAL的竞技性。

假设我们现在是常规赛的第5周，你的成绩是4战全胜，那么你下一场的对手也将是一个4战全胜的队伍，这一场比赛下来，你们之间的其中一个将会有一支队伍是5战全胜，一个是4胜1负（打平例外，打平的几率在CAL里差不多小于10%）。那么5战全胜的队伍下一周又会遇到一个5战全胜的对手，从他们当中又会决出谁是6胜者。这样一来，1000支队伍里8周比赛全胜的队伍，最后也只剩下4支左右了，而7胜1负的队伍会有50多支，如果你想从Open晋级IM，就必须要7胜1负才行，这是新的IM规则（以


3D战队在长城

前是所有Open级别6胜2负的队伍都可进入IM），这让IM级别的队伍数量大大减少，但水平却提高了。战绩至少在7胜1负的队伍（或许有很少6胜2负的队伍）有资格进入季后赛（总共60支战队参加），在季后赛里的前8名，可享受直接跳过IM级别进入M级别的待遇！其余剩下的季后赛队伍会升入IM。3000支队伍的Open级别卧虎藏龙，要想打进季候赛，需要的不仅仅是实力，运气也非常重要。

降级标准

在Open以上的级别（IM暂时不确定，因为刚恢复，很多规则还不清楚），只要常规赛里没有赢过半数的队伍，会遭到降级的命运。

CAL的利与弊

CAL可说是北美CS联赛的先驱，现在已发展为北美CS联赛的顶梁柱。由于其免费的性质，带给许多北美普通CS玩家一个非常好的机会，总的来说，给北美CS带来了良好的推动作用。由于它是个线上联赛，队伍之间彼此关系都不怎么样，比赛时缺少信任，只要输了，就会觉得对手是作弊，输的队伍70%都会叫CAL Admin复查比赛，确定对手有没有作弊，或有没有违反某项规则（比如截图是不是符合要求）。如此一来，CAL的管理员工作量大大增加，尤其像是在Open这种3000支队伍的级别里面，每周可能



都会有几百场比赛要求复查。而CAL本来是一个免费的联赛，CAL管理员也都是义务帮忙的，所以就会出现很多管理上的漏洞。而且，CAL严格的要求反而成了好多队伍为了取胜而钻漏洞的机会……输的队伍总是希望对手在哪个规则上没有达到标准，以此取胜，有悖体育运动的精神。

CAL经典战役

compLexity（16：13）3D

赛季：14

地图：de_inferno

coL：fRoD、Warden、tr1p、storm、sunman

3D：Ksharp、Volcano、cbz、Dominator、rambo

在线下比赛中，coL几次输给了3D，这让他们看起来已经远离了CAL—I的冠军，同时在未来也只能是美国第2名的队伍了。但这场决赛改变了人们这一错误观念，他们以完美的表现谢幕，赢得了CAL—I的冠军。这次的比赛很有悬念，coL以13：2拿下了上半场，而3D在下半场拿下11分，但3D仍然无法阻挡coL拿下最后的3分来终结这次比赛。这场比赛不仅仅是coL“回敬”了3D，同时也让coL在下个赛季的CAL—I有了新阵容，Fans和赞助商们都开始探讨今后3D能否征服coL的这个新阵容。当然，结果是coL不久后就招回了sunman，继续着他们在美国的统治。

CEVO



CEVO——英文全称Cyber Evolution，北美著名线上赛事，自2005年1月开办以来发展迅速，它的特殊和引人之处在于其采用了特殊的反作弊系统和高额的比赛奖金（这个比赛的报名费用为每赛季30美元），如今CEVO已成为北美仅次于CAL的重要赛事。CEVO联赛初期只有两个级别的赛事，职业组和非职业组联赛，在成立之初，职业组的比赛就吸引了北美地区的王牌战队coL，随后3D、zEx等知名战队先后加盟进来。

经过1年多的发展，如今的CEVO联赛已成为北美地区最具影响力的赛事之一。下面先让给大家简单介绍一下CEVO联赛的赛事级别：

CEVO的赛事级别

CEVO联赛目前被划分为5个级别，英文缩写为P、SP、M、I、A，

Professional 职业组（东部和西部）

CEVO-P同样只包括北美最强的队伍。这个级别的比赛主要是针对美国乃至整个北美地区最顶尖的12支队伍参加，例如3D、coL、EG等。这个组别的比赛当然是最吸引人的焦点，同时，CEVO组委会会为每一位观众提供最好的直播平台，让所有爱好者能在第一时间内收看到精彩的比赛内容。除了以上的看点，对于选手来说最吸引的还是那丰厚的赛事奖金，第1赛季的奖金为5000美元，等到第4赛季时这个组别的奖金已飙升为15 000美元。

Semi Professional 半职业组（东部和西部）

这个级别是在第5赛季中新加入的一个级别，也许下一级M组的队伍水平和职业组着实有一定差距，组委会才新设置了这个组别。从这个级别上看出，美国人确实够细心，将整个联赛划分得如此详细。

Main 主要组（东部和西部）

CEVO-M主要集中了一些二流三流的参赛队伍，从精彩程度上没法和P组的相媲美。但这个组别参赛队伍有将近75到100支，可以说基本上都是准职业选手的水平，他们的目标就是通过这个级别的比赛，成为正式的职业队员或战队。当然，这个级别的赛事也不是随便哪个战队都可以参加的，参赛队伍必须向CEVO-M报名，组委会将根据各报名队伍的历史经历、成绩、领导才能、稳定性及其他种种因素从中选拔出佼佼者，只有从这个组别中产生的冠军或排名靠前者，才可以晋级职业组的比赛。

Intermediate 中级组（东部、中部和西部）

CEVO-IM这个级别的比赛，用我们中国人的话说就是“老鸟级队伍的竞技场”。中级组不对报名队伍做任何限制，只要你对游戏有足够大的热情就可以，CEVO-IM为那些渴望参加比赛的选手们提供了在一起竞争比赛的机会——只要你认为可以成功，我们就欢迎你的加入。

Amateur 初级组（东部、中部和西部）

CEVO-A是为那些刚刚涉足CS比赛，但希望能参加有良好组织、严格的反作弊程序及拥有最好的比赛支持的玩家设计的。对于初级组，组委会的目标是让所有玩家在兴奋中慢慢感受电子竞技的氛围。

CEVO的比赛机制

看完上面的介绍，大家应该对其有了一个大致的了解，下面再来谈谈联赛的具体运作过程和比赛机制。其实也许大家都在担心一个问题，线上比赛最难的地方在于如何防止参赛选手作弊，对于作弊器泛滥的今天，这已成为线上赛事组织者最头疼的问题之一。CEVO在一开始就自主研发了一种名为“CMN”的系统，要求每一名参加队员在比赛前把这个软件装入自己的电脑。实际上这种软件并不是反作弊用的，CMN系统类似于一个木马监控程序一样，它并不直接反作弊，它直接监控你电脑中的运行程序和应用进程，通过观察任务管理器的日志来达到反作弊的目的。这个方法看起来倒是不错，可在实际比赛当中就不是那么回事了，在CEVO比赛初期作弊问题就暴露了出来，这就充分说明什么东西都不可能是绝对的。既然出现了就要坦然面对，把事实真相公开，不管玩家能否接受至少让大家都知道这件事情的前因后果，然后再做出相应的处罚措施，我个人觉得这是中国赛事举办者值得学习的地方。

伴随着CEVO联赛反作弊系统的日趋成熟，其比赛也越来越精彩。在经过第1个赛季的低迷之后，第2赛季参加报名队伍猛增，CEVO组委会一改往日赛制，基本上把NBA联赛模式套用进来，一个长达3个月之久的线上赛事就这样诞生了。组办方把最精彩的P级别联赛分为常规赛和季后赛两部分，同时又增加了全明星对抗赛、排名赛，大大增加了赛事的观赏性。目前，官方统计的业余水平参赛队伍数量为350支左右，根据历史记录资料表明，在最早曾经有超过500支战队报名参加线上比赛，这是多么庞大的一个线上组织。不过这一切还得依赖于北美的良好网络服务，良好的网络条件是参加线上比赛的必要保障。这点中国似乎就无法比拟了，首先中国地域宽广，加之国内电信和网通之间的网络差异，南方和北方的玩家要想在一个服务器里面比赛简直是难上加难。



3D战队

综合上面几项内容来看，CEVO就像是一个电子竞技界的NBA联赛，无论从赛制、运营还是选手，在北美地区都算是首屈一指。



来自加拿大的EG战队



CEVO经典战役

EG（14:16）3D
赛季：4
地图：de_aztec
EG：evaN、iral、jl"、Stevenson、blackpanther
3D：Method、Volcano、Moto、Dominator、Rambo

在北美CS界，除了coL与3D之外，国际赛场上比较为人熟知的队伍当属来自加拿大的Team EG，他们在2005年WCG CS项目中取得过季军的好成绩。这支队伍曾经培养了诸多明星成员，其中shaGuar则是典型的代表。如果说3D与coL是北美CS的一对老冤家，那么EG和3D则可说是一对小冤家，两队在CEVO上的积怨由来已久，EG作为加拿大的领军人物，时不时会给3D点颜色看。这场与3D进行的CEVO第4赛季的比赛可说是近几年中罕见的经典赛事。

拿下首个手枪局的EG在上半场一直压制着对手，并以10:5的大比分领先进入下半场，下半场3D开始了绝地大反击，最终将比分定格在了11:4，不可思议地上演了大翻盘，这场比赛赛后也被双方队员称为打得最紧张、激烈的一场。

Clanbase



Clanbase是欧洲老牌的电竞组织，在CS项目方面，除每季度举办Eurocup这项最高级别的赛事之外（类似于足球界的欧洲冠军杯），还会举办国家杯（由不同战队的队员组成类似明星队一样的阵容，代表本国参赛，类似于足球界的欧洲杯）、OpenCup公开赛、各国各级别联赛等。对于欧洲国家的那些水平并不很高的战队来说，Clanbase的各级联赛是他们所能参加的最主要赛事，只有在这项比赛里打出成绩、打出名气，才有机会拉到赞助，也才有机会参与更高水准的竞争。

Eurocup到目前为止已进行了12届，其影响力可说是一届不如一届（据最新消息，由于得不到顶尖战队的重视，欧洲杯将取消CS项目）。Eurocup的衰败从某种程度上来说却代表了电子竞技在欧洲的进步和发展，越来越多的赛事组织者已有能力去操办一次洲际甚至世界规模的大型Lan赛事，而网络比赛受制于其先天的缺陷（网络速度、公平性），只能作为职业电竞赛事的点缀而非主流。不过在Lan赛事并不很多的北美，CAL—I进行到第9个赛季依然是如火如荼。这也从另一个方面肯定了网络比赛固有的价值——即在Lan赛事并不多的情况下，战队需要更多的比赛锻炼队伍，观众希望看到顶尖队伍更多的表演，此时网络比赛不失为一个好的选择。


传奇人物Johnny R

其实除了上面的一些因素以外，导致Clanbase衰败的另外一个最大因素还是在于欧洲最近一段时间内线上赛事增多，德国最大的电竞游戏组织ESL旗下的EPS、NGL—one、GameStar等联赛多得让人都快数不过来，这是网络发达的优势之一。在欧洲可以跨国打CS，要是换成国内，跨省打Ping值都高得不行。对于欧洲诸多的线上赛事笔者不敢作过多评价，只是稍微关注一下就可以，我们不可能天天晚上放弃休息时间去守候着看电子竞技比赛，毕竟这不太现实。

Eurocup经典战役

英国（2:22）德国
赛季：4
地图：de_aztec
英国：ShaQ、Mangiacapra、bob、standy、DArtagnan
德国：neo、hazz、Johnny R、ash、grAyFox

本场比赛来自第4届欧洲国家杯中德国与英国的较量，这场比赛让人们真正见识到了Johnny R的高超技艺。第1局德国人就向我们展示了他们的新打法，对水下和桥头的USP Camp封锁，负责木门防守的Johnny R趁此机会向我们展示了他神奇的USP：他连续拿下3人，在Maxround 12的规则下，帮助德国拿到至关重要的手枪局。最后的几局，hazz曾经掉线，英国队在5v4的情况下都没有拿下任何一局，德国队胜利完成12：0的半场横扫。巨大的差距使得双方没必要进行更多的纠缠，德国队很快便结束了比赛。



ESL的CEO来到中国与PGL签约合作

综述

与国外相比，中国还没有专业而健全的线上赛事，一是中国国土面积巨大，网络差异也十分严重，一个新疆玩家要和一个北京玩家进行Net Game几乎是不可能的事情。这个重要的原因造成了国内线上赛事的匮乏，Lan比赛也因为需要一笔不菲的路费，从而打消了许多队伍走出去打比赛的愿望，这也是我们缺少交流的主要原因。好在最近PGL和StarWars这两个本土品牌赛事都宣布将在2007年推出线上的CS联赛，希望这能对目前国内CS线上联赛匮乏的现状有所改变。

乾坤一技

PES6滑铲的艺术

■四川 秦国强

要使用好滑铲，就得提前判断出对方的带球路线、接球方向及停球方式。如果对别人的打法不熟悉，在比赛初期就需要观察其打法套路和控制习惯，例如对方喜欢用X键普通传球还是用△键传直塞球，对方倾向于接球后立即转身还是侧拉变向加速，或许有人会说如果对手变了怎么办？记住，习惯有时是很难轻易改变的，对于踢过球的玩家来说，习惯是一种下意识的行为，特别是当比赛进入白热化时，非职业玩家一般会“头脑发热”，动作就是习惯的条件反射，所以了解对方的操作习惯就很有必要。在初步了解对手后，我们就需要根据其操作选择不同的铲断方式，下面笔者介绍一些有效的滑铲方法。

一


图1

由于在PES6中，电脑会控制球员自动切断对方的传球路线，所以在我们的光标没有切换时，电脑会帮助我们控制球员封堵对方的传球，如果对方传球的速度太快，那么我们可能无法赶到皮球的飞行路线上去断下皮球，这时就需要使用滑铲了，特别是在面对那些不喜欢使用强移主动迎球的玩家时，这招尤其奏效。首先顺着皮球的方向加速，在距离皮球1～2个身位时按○键进行铲球即可**（如图1）**。

二

有些玩家喜欢在停球后侧拉，这样既能避开防守球员的直接铲断，又能拉出一个身位的空档，腾出加速过人的空间。由于对方附加的一个侧拉动作，加大了防守难度，如果强行从对方脚下铲球，很容易会吃到黄牌，那么怎样利用滑铲来完成防守任务呢？首先需要控制自己的球员加速跑向对方球员，在这个跑动过程中我们要预先判断出其停球的准确位置，这将直接决定铲断的成功与否。当你在靠近他有4个身位时，控制自己的球员朝他停球的一侧方向移动（如果对方球员拉球的位置不大，还要控制方向键稍微向外移动），然后出脚铲球吧，这时你会看到自己球员滑铲到对方脚下的位置，并刚刚卡住了对方脚下的皮球**（如图2、3）**。


图2


图3

三

有些玩家在接球后并不会立即做出动作，而是等你做出防守动作后再晃掉你，可别认为是自己比别人反应快，使用这招的玩家一般都很有经验，他们知道你会犯错误，他们也在等你犯错误，你的一个疏忽就可能被他甩开“千里”。面对这种情况，我们通常需要在对方停球之前出脚铲断，也就是说等他拿到皮球的同时你也应该已到了他的身前，“滑铲效应”会帮助你卡住皮球的位置。不过前提是必须准确判断出他的停球位置，自己切换光标控制己方球员移动的速度也要快。基本步骤是：切换光

图4


图5


图6

标→加速→按○键铲球。每个步骤的操作时间不应超过0.5秒，动作一定要连贯，这样才能在最短时间内跑到对方身前断下皮球（如上页图4～6）。

下面笔者介绍对方在带球时利用滑铲防守的操作方法。

四

首先需要说明，如果你和对方球员在水平方向上跑动时，你应该是在其身前的，否则即使使用滑铲也无法铲到球。如果对方使用普通加速带球，你可先加速朝他的跑动方向靠近，当你们在垂直方向上的距离在1个身位时，如果水平方向上仍有一定距离，那么你就可立即按↑或↓方向键+○键控制球员切断其带球路线（如图7、8）。如果这时你们离得很近，就不要再勉强出脚了，因为他在加速跑动，速度肯定会快于你铲球的速度，这样出脚的后果多半是防守犯规吃到黄牌，遇到判罚严厉的裁判还很有可能会吃红牌。这时你需要跟着对方跑，因为你处于无球状态，如果你的速度快于对方，那么你应该很快超过他，然后再按照上面的步骤进行操作。而如果你们的水平距离并未拉大，反而他有超过你的趋势，说明他的带球速度远远大于你的极限速度，那么基本上你就算是失败了。记住，滑铲切记不可勉强，特别是遇到这种可能吃到黄牌甚至是红牌的情况，一旦边路被突破，立即控制中路的球员回防才是最好的对策。



图7



图8

五

对于普通的带球，利用滑铲来防守还是比较简单的，但遇到对方使用大步趟球的情况就比较麻烦了，因为大步趟球的速度远远快于铲断的速度，所以这时就需要先了解对手的操作习惯，提前判断出对方的意图。当然对临场的判断也很重要，例如对方球员四周的空间范围、左右是否有己方防守球员的包夹，同时看看这名球员是谁也很重要，可别小看这点，想想对方肯定不会让一个带球速度慢的球员去趟球过人吧，当然前提是你得对当今足坛的球员有一个大体了解。在判断出对方将使用大步趟球后，就应该立即作出反应，在其趟出第一步时就按○键铲球。这里要说明一点，一旦你自己判断出对方的意图，就应该毫不犹豫地出脚铲球，不要怀疑自己的判断，信心对于铲球成功与否有很大的影响。一旦你成功铲下对方的皮球也不要得意，因为对方使用大步趟球，铲断后球是不会到自己的脚下的，所以应该立即再夺回控球权（如图9、10）。



图9



图10

六

如果遇到对手斜向加速突破时就不能轻易滑铲了，因为滑铲在垂直方向上的位移没有水平方向上大，所以一旦对方判断出你会使用滑铲，那么他会在你铲球的一瞬间变向加速晃掉你，这样你就再也没有机会追上他了。那么这时是不是就不能使用滑铲了呢？其实不然，因为在垂直方向上，大家的相对速度都会变慢，所以他的优势并不大，当然这时要用好滑铲需要一定的足球意识，你的对手喜欢下底传中吗？你的对手喜欢盘带过人吗？当你了解了这些后，你就能防守中不由自主地使用滑铲，当然通过观察其带球的速度，你一般也能判断出其下一步的动作，然后果断地铲断（如图11～13）。



图11



图12



图13

上面是使用滑铲的一些基本操作和技巧，从中不难看出意识的重要性，提前判断出对方的意图是每一个实况玩家需要学习的，同时要培养自己的信心，相信自己的每一次铲断都会成功，当然“铲断高手”（如图14）这项球员的特殊技能也会影响球员铲断的成功率。大家要多练习、总结从而提高自己的足球意识，这样才能不断提高自己铲球防守的能力。此外，在某些特殊状况下（例如自己领先于对手，但却在即将终场时被对手形成单刀），即便吃红牌也要铲倒对手，这是属于足球战略战术方面的东西，本文不再赘述。P



图14

秘技屋

《魔法门之黑暗弥赛亚》秘技集 Dark Messiah of Might & Magic

1.直接获取物品大法

由游戏主选单进入选项，在键盘设定下方的进阶中勾选“启用开发者控制台(~)的讯息窗口”并确定，之后在游戏中按数字键1左边的“~”键就可使用控制台输入指令了。

用法：“give 代码”再按Enter确定即可（注意give后面要加一个空格），如“give weapon_arx_silver_sword”就可拿到神器“龙骨剑”。

注：神器去约束，初始就能用，打开神器的QCT文件，把“holy”那行的“0”改成“1”，保存就可以了。

物品代码	中文名称	对应文件名
weapon_arxcrossbowrope	绳弓（特殊武器）	bow_ropearrow.qct
weapon_arx_silver_sword	龙骨剑（神器）	sword_silver.qct
weapon_mm_daggers_of_ashes	龙骨匕（神器）	daggers_ash.qct
weapon_mm_staff_holy	龙骨杖（神器）	staff_holy.qct
weapon_mm_bow_holy	龙骨弓（神器）	bow_holy.qct
weapon_arx_sword_of_fire	火焰剑	sword_of_fire.qct
weapon_sword_souldrinker	饮魂剑	sword_souldrinker.qct
weapon_mm_bow_explosive	火球弓	bow_explosive.qct
weapon_mm_bow_freeze	冰冻弓	bow_freeze.qct
weapon_mm_bow_poison	毒之弓	bow_poison.qct
weapon_mm_daggers_light	光之弓	daggers_light.qct
weapon_mm_daggers_shadow	阴影之匕	daggers_shadow.qct
weapon_arxringdexterity	灵巧之戒	ring_dexterity.qct
weapon_arxringmana	魔力之戒	ring_mana.qct
weapon_arxringprotectfire	防火之戒	ring_protectfire.qct
weapon_arxringregeneration	恢复之戒	ring_regeneration.qct
weapon_arxringsecondchance	重生之戒	ring_secondchance.qct
weapon_arxringstrength	力量之戒	ring_strength.qct

2.由于游戏采用了HF2的引擎，所以在HF2中使用的控制台命令一般在本作中也都有效。

游戏中按“~”键进入控制台：

sv_gravity 0：太空失重模式

cl_showfps 1：显示帧速

输入“sv_cheats 1”并回车，开启作弊模式后可使用如God：无敌模式，NOCLIP：穿墙模式的秘技。

问题交流

1 Q 我在玩《猎杀潜航3》时，为什么鱼雷不装填？艇外鱼雷要如何使用？

A ①以下几种情况都不会装填：

a.你在静音航行，需解除静音状态。

b.鱼雷仓里没人或有人但是绿色指示条没有过半（需放人进去）。

c.备用鱼雷在船体外，浮出水面。

②要使用艇外鱼雷需要注意以下几项：

a.要保证你在水面状态，这样才可移动潜艇外部储备鱼雷。

b.同样，鱼雷仓要处在工作状态，有足够人手且能力槽超过一大半。

c.按“I”键打开武器管理界面，右上角有鱼雷/炮弹切换键，一般打开默认是鱼雷管理界面。此时用鼠标点中外部储备鱼雷，然后按住左键不放，将该鱼雷拖到相对应的鱼雷仓。

d.上述工作完成后，在武器管理界面可看到外部储备鱼雷开始变色，代表该鱼雷正在向相应鱼雷仓移动中，移动时间和你鱼雷仓能力值有直接关系，当满状态时30分钟左右即可将鱼雷搬运完毕，如果不满时间会相应延长很多。

e.如果在搬运过程中，遇到不可抗力而造成中断，比如发现飞机或反潜舰必须下潜躲避等，鱼雷搬运工作会自动中断。当你浮出水面后必须重新开始，即使你原来只剩几秒就完成搬运了，由于中途下潜，时间还是要从头算起。

2 Q 在《模拟人生2》中要如何替换CD机播放的音乐？

A 把你喜欢的音乐文件拷到C:\Documents and Settings\My Documents\EA Games\模拟人生2\Music下的任何目录中。目录对应表：

Build=建筑模式下的音乐

Buy=购买模式下的音乐

cas=创建家庭时的音乐

nhood=社区主题曲

如果想在家里的音响上放歌请放在以下目录：

Hiphop=嘻哈乐

Metal=重金属乐

Pop=流行乐

Rnb=R&B音乐

Salsa=萨尔斯（就是拉丁乐）

Techno=节奏乐

注意：MP3文件名必须是英文名，不能有中文。在音乐里，把原有的歌曲关闭，把后加的歌曲打开就可以了。

3 Q 在《模拟人生2——创业》中怎么开理发店呢？

A 要开理发店，你需要在椅子目录里的一项中买一个理发店里用的那种椅子，然后设置价格。让你的人物成为设计师，当购物条满了以后，就会有顾客坐下让你理发了。

4 Q 《三国志11》交换武将的档案在哪儿呀？

A 这个功能只有存盘文件位于“我的文档”的几代游戏具备，具体位置在My Documents\Koei\游戏\TPrsn\，在游戏中可以读取前代交换武将。P



游戏背景　传奇3

暗伤

■北京 浴红衣

林晓：一眨眼，春意满京华。桃花红，杏花白，柳絮儿满天飘。这般良辰美景，如初恋之色，令我们心神荡漾，魂不守舍。那就让我们放下《魔兽世界》里的千头万绪，推开久闭的窗户，深呼吸自然的气息。美丽的季节，伤感是不合适的。所以即便叫做《暗伤》的小说，那结果也需是喜气洋洋。究竟这其中有何种曲折，还是读者你自己去看吧。

米米在秋天爱上了《传奇3》。

那时，天才有薄薄的凉意，窗外的梧桐树叶正变成墨绿色。米米常吐着烟圈，趴在电脑前，看着屏幕上那个也穿着墨绿色轻盔的小人来回奔跑，烟氲一圈一圈荡漾开去……

米米练的是道士，升级很慢，好在米米并不着急，她有足够的耐性看着那个小人一点一点长大。终于可以招骷髅和神兽了，米米把骷髅叫做“牙牙”，管神兽叫“胖胖”，然后招它们出来满世界跑，乐此不疲，因为她觉得自己不是一个人了，至少有两个宝宝如影随形。

米米不玩游戏时就趴在桌子上画画，眼睛近视得厉害，不戴眼镜，于是背部弯得很低。她将游戏里别人的故事、自己的心情都画在纸上，再用很长时间把画输进电脑里，放到一个《传奇3》的网站上，换成游戏月卡。

米米养了一只猫，准确说是一只黑色的母猫，米米会一边打游戏一边对趴在身旁的猫猫说话。她叫黑猫“咪咪”，这个世界上至少有一半的猫叫“咪咪”。

“咪咪，牙牙好胆小，看到地牢女神来了就躲我背后。”

“咪咪，胖胖要挂掉了，加血加血！”

大多时候，“咪咪”会不时伸出舌头，舔舔米米按在键盘上的纤长手指。

米米嗓子一直不好，连续说上半个小时的话就开始嘶哑。她觉得自己的声音有两种可能：一是沉沉的像男生，一是太娇嫩像小朋友，总之不像自己，她一直听不到自己的声音。

风凋就是这个时候出现的。

风凋是个大大的战士，米米第一次看见他时，他穿龙鳞拿裁决威风凛凛，样子很拽。

米米在真天练级，挥出淡淡的月魂杀女神，风凋不知道从哪里冒出来，站在一边看着她。

米米顿时心里发毛，手指下的键盘就有些不听使唤。米米对战士向来畏惧，因为传说中的战士手起刀落，莲月挥在人身上从不手软。米米想要退到离风凋安全点的距离，却又舍不得打了半天只剩几百滴血的地牢女神。

风凋向米米移了两步，米米马上引着女神退了两步。风凋突然冲上来挥了两下，米米的心都差点跳出来，躺到地上的却是地牢女神。米米看到对话框里红红的经验值，马上一个随机飞了。谁知道刚出虎穴，又进狮子窝，米米还没站稳，火球四面八方“飕飕”而来，结果是地上多了一把亮晶晶的银蛇。米米悲从心来，凉凉的一片，那是她最值钱的东西了。

正要退出，对话框里出现一句话：“你买潘夜无机棍吗？神圣13！”是那个叫风凋的战士。

米米无限悲凉地送过去一句：“我的银蛇爆了。”

“在哪里？我帮你拣！”

米米飞快地报出了坐标，不一会，就在地图上看到一个白点曲曲折折向自己靠近，但火焰狮子齐刷刷喷向靠近的风凋。他迂回辗转引开狮子，才跑过来拣起银蛇，说：“我在失乐园安全区等你！”

米米飞快地退出又飞快地进去，界面刚一清晰，就看到风凋安静地站在那里。他看到米米，走过来，交易，米米的银蛇失而复得。

米米说谢谢。

风凋说不用，下次小心呵呵。

然后无语，两个人都站在那里谁也不离开，也不说话，米米可以感觉到雾水在失乐园深处无声无息地蔓延。

米米终于想起他向自己推销潘夜无机棍，于是说：“哦，我没钱买你的棍子。”

过了很久，风凋才回答：“你还要练级么？一起吧。”

于是，一个道士和一名战士开始一起艰难地练级。

后来，米米习惯上线第一件事情就是密风凋这个名字，而以前她上线第一件事情是招出牙牙和胖胖。

练级的时候，风凋一刀一刀砍，让米米在旁边加加血、打打攻防，闲着的米米飞快打字说话的欲望便不能克制地喷薄而出。她向他述说细细碎碎的事情，比如咪咪今天吃了几条沙丁鱼，牙牙的血长了，胖胖的名字颜色变深了。风凋异常辛苦地砍着狮子女神，却没忘记时不时打出个笑脸过来，看着风凋打过来的笑脸，米米很满足，那是一段像罗兰小品一样令人品味的日子。

有一天，风凋带了和他同行会一个叫棕熊的法师来。有了棕熊，米米只觉得自己的级数疯了一样上窜，棕熊总是引满屏的女神狮子烧，风凋会帮他引，然后站他身前磐石一样。而米米显然不适应这么惊险的场面，吓得到处乱窜，也引一屏的女神狮子乱窜。棕熊能几秒钟打出一串字：“隐身隐身隐身隐身隐身隐身隐身隐身隐身……”米米慌乱之间常常忘记魔法键，只好一边乱窜一边一个个试哪个是隐身键。清完怪，棕熊不变的话就是：“笨得伤心。”米米仿佛可以听到棕熊在屏幕另一端长长的叹息。后来，风凋总是在引怪之前把米米带到离他们够远却能分到经验的地方，说：“隐身，站这别动！”说罢一扭头便冲进怪物堆里。

棕熊喜欢和米米斗嘴，逗米米哭，逗米米笑，米米和棕熊嬉笑怒骂，却开始对风凋有了深深的依恋感。和棕熊

斗嘴时间一长，米米就有种虚脱感，好像自己附着于空气中飘忽的声音上。这时她需要跑到风凋旁边安静地站着，好像习惯从风凋那个小人战士的形象上寻找一种存在感。风凋的语言、表情起伏不定，这种起伏不定令米米充实，然后棕熊也来挨着米米和风凋站着，米米就觉得棕熊和风凋像自己的牙牙和胖胖。

米米也入了风凋与棕熊所在的行会，米米一下子觉得游戏的世界热闹和丰满起来，她和会里的女孩子一起唧唧喳喳，像一群麻雀。常常一群人去打Boss、PK，以前没经历过的，米米三两天全经历遍了。

后来，米米对风凋说我们去结婚吧，她打完这句话的时候，犹豫了10秒钟才发出去，她真的想做风凋的妻子啊。

很久很久，久得米米开始惶恐时，风凋送过来一个字：“好。”

整个行会的人都来参加米米和风凋的婚礼，只有棕熊没来。

渐渐入秋的冷风里，米米窝在电脑前换上一件刚买的艳红色背心，屏幕上穿了艳红色天极的米米和红色龙鳞的风凋在行会法师放的一片火海中交换戒指，看着这画面，米米心里暖暖的。

棕熊换了另外一个行会，每次碰见都说不到两句就匆匆忙忙飞走了。

米米问风凋：“棕熊怎么了，都不愿意理我了。”

风凋说：“他是那个行会的老大，要攻沙，很忙。”

米米想不管怎么样，只要风凋一直在身边就好。屋子里还没有来暖气，米米拿了一杯可乐，加了很多冰块，咯吱咯吱地咬着冰块，牙齿打颤发出动物一样的声音。就这样还对着屏幕傻笑，快乐应该很简单，没有所以然吧。

可是风凋突然说：“米米，你该找个男朋友了，可以照顾你的那种。”

米米愣了一下，“你是我老公啊，你很照顾我了。”

风凋说：“这是个游戏啊，你该在现实中找个可以照顾你的男朋友。”

米米一下子笑不出来了，咽下满口的碎冰块，很艰难地发出钝器划破皮肤的声响。

风凋挂着机，忙得不再常常上线。米米也挂机了，开始流连在QQ上。

碰到棕熊，棕熊发过来一个网址，title：世界上你的位置。宝蓝色的地球在漆黑的宇宙背景下独自旋转，美丽冷漠而刻板。米米键入这座生活了23年的城市的名字，那个美丽球体上的某一点开始闪烁，眩晕的感觉向米米袭来。

“棕熊，你总是能找到这些稀奇古怪的网站。”米米说。

“在这个地球上，我发光的点离你不远。”棕熊说。

“那你愿意过来照顾我么？有人说我该找个男朋友了，”米米有一种清晰而疼痛的感觉，如鲜血淋漓般的印象。

“米米，你认真的么？”棕熊有点激动。

米米过了10秒坚定地打下一个字：“是！”

棕熊显而易见地高兴起来：“米米，我一直都很爱你，可是游戏里你嫁给了风凋。”

“所以你就躲开了我？棕熊，你真傻，不过是一个游戏而已。”

“不，我不止当成是游戏，我做完了手里的工作就到你的城市去。”棕熊说。

“好，我等你！”

晚上进游戏，风凋在，米米告诉他有人愿意照顾自己。

“很好，代我向他问好。”

米米不知道风凋什么时候也会用这种客客气气的语调和自己说话，她感觉到手心和脚底都彻骨地冷，悲从中来。

棕熊嘘寒问暖，关心得不动声色，他是真的很喜欢米米。米米不是不感动，她也学会了对棕熊说喜欢甚至爱，她知道这样棕熊会高兴，她已经欺骗了他，能让他快乐就快乐吧。

棕熊满心欣喜地构筑着和米米的未来，米米突然觉得自己掉进了一个可怕的深渊，还把无辜的棕熊一起带了下去。

米米日日抽烟，对绕在屋子里的烟味从恶心到依赖。烟头上的微火，荧荧缠绕，这时米米看见自己的影子仿佛飘在这些烟氲当中。

打开棕熊发过的那个网站，键入风凋那个城市的名字，发现离自己发光的那个点很遥远，隔着黄河和长江。

千山万水的距离！

风凋上线说以后会很少来了，家里给他介绍了女朋友，很乖温柔的女孩子，没理由拒绝。

米米的眼泪流出来，说：“风凋，我爱你啊，你不知道么？”话说出来也好，米米觉得自己不过是活在游戏里的孤魂，一无所有。

“米米，网络和现实是有差距的，而且我们离得那么远。”风凋艰难地说。

米米敲不出一个字，过去23年没流过的泪仿佛一下子倾泻而出。

“米米，你说话啊，不要这样好吗？”风凋的消息一条条发过来。

很久，米米狠狠擦去满脸的泪水，说：“我去比齐离婚！”

米米看着屏幕上的人骑着白马狂奔，总以为自己看穿了那些无聊的感情游戏，站在墙外边看他们玩就行了。但事实上看穿了就并不等于可以远离这些，一旦中招，支离破碎。

米米点开司仪，艰难地点下了申请离婚……

比齐的樱花依旧，当日的繁华却已不在。

所有人都很匆忙，米米逆行于人口稠密的道观，感到这一切都灰蒙蒙的只是个背景，米米穿着鲜红的天，仿佛一只鲜红的袋鼠……

风凋找到了米米，只说了一句话：“米米，我什么都不管了，我要自己照顾你！”

米米笑了，又笑出了眼泪。

米米给棕熊留言，说了一切的缘由，她知道她对不起棕熊，也许会永远失去棕熊这个朋友。一步错，不能步步错。

她只想选择自己钟爱的人和钟爱的方式。

留完言，米米给家里挂电话，在电话里尖声笑着，说：“好啊，妈妈，周末我一定回家吃饭。”妈妈说米米你声音怎么变了，真吵耳。

米米想我终于听见了自己的声音。P

DR留言板

林晓：03期杂志上冰河最是生猛，又是“专题企划“的《卑微与勇气——互联网慈善背后的冷暖人间》，又是“网络时代”的《网事2006——论坛上的都市夜奇谈》，还有“锋利的盾”《三世三生——略谈宇峻奥汀的《幻想三国志》系列》，哇，充分展示了冰河同学骠悍的写作能力以及……（以下省略赞美之词2500字）。然而，更令冰箱们（冰河同学给其粉丝的称呼）惊叹的是，冰河还是个诗人，戏曲家！他写的那梨花体，那折子戏！相当强，在粉丝中相当有影响，于是就有了下文……



林晓姐/还有/第1期/杂志/吗？
以及/评刊表/有没有
恨/为什么/我们/这里/没有/第一期的评刊表
恨/为什么/我/写的/信/在/中国邮政/手里/走得/这么慢
恨/为什么/再过7天/就要/考试
恨/为什么/我姐姐/生了/一个大胖娃娃/于是/我无条件/当舅舅
林晓姐姐/有个问题/一直/在我心头/缠绕
杂志上/数码相机拍出的照片/上/的美女
到底/是谁
我/希望/那是你

山东 张珑馨

林晓：那/照片/上的/模特儿/肯定/不是/我。张同学你是冰箱，鉴定完毕。



读者 luckerz

因为才发工资的缘故，所以第3期大软昨天才买到。跑了5公里，问了4家书报亭，总算最后一家还有剩余几本，卖得真是快啊。本来看了前两期之后觉得07年的大软不是很好，开始考虑是否再买，犹豫不定时还是买了一本，毕竟从98年开始就没有拉下过。没来得及看就上了公交车，结果被女朋友一把抢了过去（大学的时候慢慢培养她看的，嘿嘿），翻了翻之后我惊奇地发现这期大软前半部分不错，女朋友念，我听。到家后静下心来慢慢阅读，这期的志愿者、感恩中国专题都写得很好，我非常喜欢，《大机器停转之日》也让我长了见识。合上杂志，我幸福地流下了眼泪。

从我买电脑开始，我就一直看大软，从小看到大，从初中看到现在工作，一晃9年了。记得前年在一个地摊上看到一本97年的大软，毫不犹豫就买了下来，大软是我收集品中重要的一员。曾经许多次家里想把大软卖了，都被我拒绝了，我实在不舍得卖掉这些陪伴我成长带我走进电脑世界的导师和朋友。2007年1月上的大软买了之后，看到豆大的字体，密密麻麻的一大片，晚上能看清楚就很不错了，于是我就想，完了，看来大软已经不适合我了。下旬的也只是大体看了看，能激起我兴趣的也不多。但一切在这一期上改变了，我看到了编辑们的用心，看到了大软的回归，大软是大众的大软，联系到平民们的电脑生活才是真正的大软。我流泪了，不是因为文章感人，而是我发现，大软重新激起我的兴趣。它让我知道了很多我不知道的事情，网络上的、生活里的、现实中的，方方面面。

我爱《大众软件》，从来就没有放弃过它，虽然只有128页，虽然只有区区64张A4大小的纸，但我觉得它是一种浓缩，浓缩的精华。我非常激动，别看仅仅是128页，但它不空洞、不华丽，贴近生活、贴近现实，我需要的、渴望的、需要理解的、学习的，都在这里。这是第一本我从前面向后面看的大软，也是第一本使我流泪的大软。大软，你成熟了。

“风雨同舟九载路，携手共进创辉煌”，我还会始终支持着你，不管别人怎么说，就是再过10年、20年，大软变成了电子版、光盘版，我一样会支持你们。余下的杂志我还会每期都买，因为我知道，在祖国的首都，仍然有那么一批人，在为这个草根时代而尽心尽力地工作着、忙碌着，虽然走了一批又一批，但后继者却没有失去他们的本色。大软，你依然是我最钟爱的杂志，我希望我们的大软能越办越好！

林晓：luckerz，你的信让我感动。我和我的同事们，为我们的努力终于得到读者的信任和共鸣而高兴。请相信我们，多给我们一点时间，我们会将大软做得更出色。

塔希里亚外传02

■江苏 吴淼











95年的时候，乡土气息的大软是买来看的，那时候只看游戏版，软件部分不懂。2000年的时候，半月刊的大软是赠来看的，那时候只看专题企划，游戏版以扫视为主——作为游戏业内人士，关注一下各厂商宣传动向而已。07年的时候，瘦身版的大软终于再次获赠！从专题企划、网络时代、硬件评析，一路跳转读编往来，TOPTEN……咦？连软硬件文章也俏皮了许多，不错。哈，老编们的昵称又换了一茬，新编辑长江后浪推前浪，很好。嗯，yago这些老作者还在Blackwood那里混饭吃，亲切。

07年03期的大软不错，让我翻出了5周年的红本本，唤起了深藏的大软情节，推迟了CSI的观阅，开始大晚上码字，因为这样才有感觉。而最重要的是，一定和偶家更资深的大软特约作者一起，当面召唤亡灵blackwood/postboy/suki/Tz/salala/8…… **（往昔的大软特约作者玲儿）**

林晓：老读者不离不弃，新读者层出不穷，这是身为一个编辑的幸福。读着这样俏皮的信件，多少年风云一笑而过，只有在一起游戏时候的浪漫天真，依然如旧。



询问 网友lqqwcl

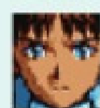
你好，我是《大众软件》的新读者，我想订2007半年刊，不知道可不可以，也不知道要用多少邮资才够，你能告诉我吗？

林晓：不少读者都很关心杂志订阅的问题。《大众软件》可以订半年刊。半年刊的日期是从起订日开始计算，半年为止，杂志12本总计60元，免邮费。如果要求挂号邮寄，则每本需另加3元挂号费。请将订阅款邮寄到以下地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414房间收，邮编100036，在汇款单附言中一定要注明自己订阅的杂志的期数、通讯地址和收件人姓名。单本杂志也可以订阅，但需提前致电读者俱乐部010-88118588-8000，询问有所需杂志。单本杂志每本5元，挂号费3元。

刚刚得到消息，读者俱乐部本年的01、02、03期杂志存货已经没有了，请读者朋友们提供这3期杂志还有销售的地方，以供需要购买的朋友参考。



我正在学雅思，需要在网上学英语，有没英语好的朋友能给我一点指点？我的E-mail：sunqiansunz@hotmail.com。（河南 读者）



我的博客地址http://blog.sina.com.cn/u/1257954845，欢迎大家经常来踩。（山东 读者）

林晓：我去瞧了瞧，还不错，原创型的博客，支持一下。

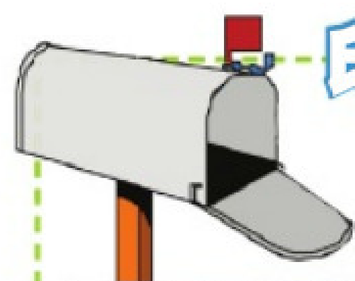
D R 留 言 板

内蒙古 xuejun

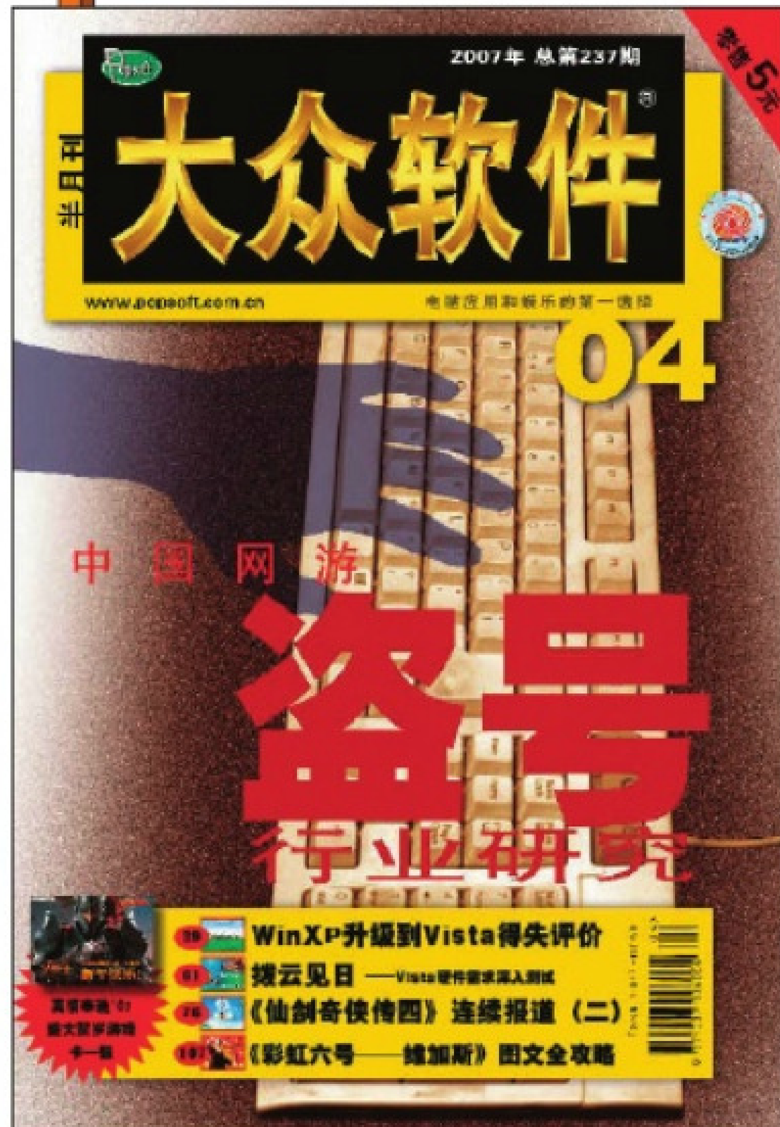
《千里之外》之大软版

大软我最爱　看了特爽快　我比神自在
学费被安排　买一本五块　你说该不该
老师走过来　大软还存在　我脑中空白
你能看出来　战争要驶来　是我的悲哀
老师来是谁的安排叫我交出来
那大众软件的未来经不起我瞎猜
我送你离开　我的胸怀　我真是无奈
上课年代或许不该　拿大软找自在
我送你离开　班级门外　我说声拜拜
笑声何来生死难猜过一周我再买





印象大软



本期大软提出的“盗号”问题的确令人触目惊心，有所需才有供给。在这个商业化发达的社会里，只要能卖，有人连自己的灵魂都可以卖掉，何况良知。而那些买装备的人呢？明知来路不明，还心安理得享用，这又是一种什么心态？不知为什么我想到买二手自行车，很多二手车明明是偷来的，但因为便宜，大家就睁一只眼闭一只眼，整个社会道德秩序的扭曲已 到了不能不警醒的地步。玩家自律，不去购买虚拟财产，盗号这个疯狂的行业就崩溃了。我不知道别人怎么想，但我从现在开始，发誓不在网游里购买任何虚拟装备。（哲哲）

林晓：2007年06期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E—mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿费。

2007年《大众软件》信息员名单（第一批）

《大众软件》招募信息员的消息发布以后，各地软粉积极报名，但由于工作学业等各种原因，真正能适合这个工作的人并不多。经过一段时间的选拔，编辑部确定了2007年第一批信息员的名单，公布如下：

重庆	华冠臣	重庆	倪尔斯
郑州	张鹏程	西安	罗戌之
上海	杨家俊	南京	钱　喆
广州	梁健文	长春	房中贤
北京	韩文涛	沈阳	梁　雨
乌鲁木齐	张治新		

目前我们还缺少深圳、武汉和成都的信息员，欢迎这三地的软粉加入信息员的队伍。报名信箱linxiao@popsoft.com.cn。

大众软件 ONLINE

后续报道：人民网游人民爱

本游戏纯属原创 如雷同必是抄袭

林晓：《大众软件》2007年03期上披露了《大众软件Online》内测NPC的一些资料，引起了广大软粉们的极大兴趣，许多媒体朋友也表示了关切——从目前曝光的资料来看，《大众软件Online》摆脱了传统网游的任务和人物设置模式，开拓了网游的新领域，而且寓教于乐，有助于培养具有现代意识的传媒人才，为网游市场带来了一股清新之风。外界反应如此强烈，令《大众软件Online》制作组惊喜交加。为此，本栏目特别采访了《大众软件在线》内测NPC大曝光之文的作者，也是《大众软件Online》制作组主要成员的至尊一枪。

林晓：我们收到了许多读者来信，至尊一枪先生，读者蓝天飘说“我看了03期杂志上介绍说，《大众软件》开发了一款网络游戏，可是我登录http://www.popsoft.com.cn/poponline这个网站上不去啊。不是说2次内测了吗，怎么没有啊？”

至尊一枪：这位读者你是电信还是网通呢？南北互连是个老问题，如果你无法登录，建议使用代理服务器试一下。

林晓：读者amao“我也登录了好多次啊！我也想要内测号呢。”

至尊一枪：是吗？也可能是最近申请内测号的读者太热情了吧？最近杂志的官方网站http://www.popsoft.com.cn经常因为访问量过大而被挤爆。这个问题我们也很头疼，我们初步考虑配合《人物周刊》发放一部分客户端和内测号。

林晓：读者AriesElf问“是永久免费么？”

至尊一枪：免费游戏就能免费玩吗？你看《征途》倒是免费，但你要玩进去就像中了邪一样给他们送RMB。因此，我们《大众软件Online》绝不免费，我们扣点消费，好玩看得见！如果花费超出玩家的承受范围，我们建议大家量力而行！

林晓：读者王亮关心“《大众软件Online》是像《猫游记》那样的在线，还是下载客户端的？可是DR币太贵了，商量商量可不可以降降物价？”

至尊一枪：我们的客户端就在http://www.popsoft.com.cn/poponline上开放下载啊，都下不到么？回头让林晓姐姐给大家发个种子吧。

林晓：什么种子？黄瓜还是绿豆的？

至尊一枪：……

林晓：读者耿智表示“如果公测了，一定要多报道！我会去玩，并且成为用毒高手，希望Artec要多多关照！”

至尊一枪：感谢耿智投入了应用组阵营！其实现在内测阶段职业之间的平衡性是个很大问题，现在几次小范围测试里练老编的特别多，导致游戏里出现小编看不到、老编满地跑这样头重脚轻的局面。我们正考虑将老编的招牌技能弱化，其他职业稍微改强一点，平衡各阵营人数。特别是练记者的朋友，不但可以学习冰河的技能，还能接到调查冰河身世的任务，体验他如何从前砖厂老板王军变成“大软”名记这个凄美感人的故事。

林晓：好，今天的采访时间就到这里。关于《大众软件Online》，一枪你有什么要和我们的读者朋友说吗？

至尊一枪：我们希望制作出最好的最受欢迎的产品，玩家有啥意见请及时反馈给开发这边，谢谢！

编辑部的故事

责编悟语

人是铁，饭是钢

■林晓



“责编，饿饿！”电脑屏幕上，右下角里的小企鹅拼命闪烁，打开后便是这么撕心裂肺的一句呻吟，再看手机，天，已经是北京时间下午17点零8分。可怜正在和美编较劲儿的众小编们，经过一天排版的战斗后已经饿到前胸贴后背，可看到责编忙上忙下又不好意思为订饭的事儿开口，还是年龄最小的小编勇敢说出大家的心声——唉，亲亲耐耐的林晓姐姐，人是铁，饭是钢，一顿不吃他就饿得慌啊。“对不起对不起”，我连连在QQ上道歉，立刻开始订饭行动。首先是订哪家餐馆，好几期杂志出片日大家吃的都是某家的粥，这次应该换换了。“楼下老家肉饼”我建议——“你杀了我吧！”立刻有人回应；“但是老家2月就不收饭票了，我们赶快把饭票花掉好了。”这位发言的同学比较理性；“我抛售老家饭票，拍卖拍卖。”最近网络购物接近走火入魔的某人马上捕到商机……15分钟后，我放弃了老家肉饼，“那么楼后的新疆餐厅如何？”（据甘肃籍某位同学多次用餐后证实，该餐厅的牛肉拉面比较接近甘肃正宗的牛肉拉面）——“太油腻了。”“中午已经牛拉（牛肉拉面之简称）了。”“印厂附近那家新疆馆子才地道，羊肉串烤得那叫一个好！”……走题5分钟后，我提出第3个选择，话刚出口就被小编们异口同声地否定了。

“这个时候你和他们讲民主，等明天都吃不上饭。”冰河适时跳出来教育我，“我的姐姐，众口难调你就没听说过？”

好吧，同学们，那我就不管你们的胃了，而且我也饿了。我决定还是沿用惯例，选择某家的粥。在这个范围内再民主，就容易多了。“粥，你要标餐还是别的？”我开始登记。“标餐是什么？”“皮蛋瘦肉粥、牛肉卷饼。粥饼可以改换，但总价不能超过标餐10元的价格。”我觉得自己颇像饭馆跑堂。“这个，这个”——那位同学，某家粥的菜谱上有藏宝图吗？你都看5分钟了——“还是标餐吧。”我倒……

最后，我终于拿到了18位工作中的小编老编、记者和美编的餐单。我打电话给某家粥店：“我们上次订餐那家，对，恩济大厦的，要10份皮蛋瘦肉粥、9套牛肉卷饼、5个蛋炒饭、4份生滚鱼片粥、3碗南瓜粥、2份扁豆焖面、1份西葫芦锅贴、1张葱头牛肉饼，快点送来啊……”

现在，我的问题是，编辑部在这个晚上订了几份标餐，一共花了多少钱？我头脑敏捷聪明的读者朋友们，算得出来吗？



威盛电子“芯芯相应 智力大考验”（第二辑）

2007年02期“大众礼物”活动获奖名单

正确答案

1.威盛K8T890和K8M890芯片组支持AMD处理器类型（ D）
A.Athlon 64　B.Sempron　C.Athlon FX　D.以上都支持
2.威盛K8T890和K8M890芯片组最高支持内存（C ）
A.DDR2 533　B.DDR2 667　C.DDR2 800　D.DDR2 1066
3.威盛K8M890集成Chrome9 HC图形核心支持（ C）
A.DX7　B.DX8　C.DX9　D.DX10
4.Chrome9 HC图形核心位宽（ D）
A.64b　B.128b　C.256b　D.512b
5.威盛K8T890和K8M890搭配VT8237A能支持（ D）功能
A.SATA　B.Viny 1　C.Velocity千兆局域网　D.以上都支持

奖项及获奖名单



中国芯特等奖：浙江 梅盛盛
奖品为华硕M2V主板1块

中国芯全胜奖：天津 赵冠贤
奖品为七彩虹C.KT9—AM2 Ver1.4主板1块

中国芯优胜奖：福建 刘必辉
奖品为华擎K8VM890主板1块

2006年《游戏剧场》最受欢迎小说



2006年《游戏剧场》最受欢迎小说评选活动结束！最受欢迎小说是……是……《杀龙》！你猜对了吗？看看投票者怎么说：



《杀龙》，龙与屠龙者永远是对立和并存的，谁曾想他们之间有过美好的回忆，这一切都是命中注定。结局，悲伤的结局，却是完美的结束。闭上眼睛，静静的回味，想象，如果我是雷文……（cpfhuman）

我是大软的忠实读者，去年的所有游戏小说中，我最喜欢的就是《杀龙》了！真的很棒啊，所以我投《杀龙》一票。（aegiszhou）

嗯，我比较喜欢《杀龙》，细腻的文笔，出乎意料的结局……总之我认为是一篇很不错的小说，我很喜欢！（shiqi_188）

获得《游戏剧场》评选奖的幸运读者是：

cpfhuman aegiszhou shiqi_188 周少辉 李鸿飞

他们将获得《魔兽世界》小说集《艾泽拉斯传说——银色黎明》一书作为纪念。

QQ奇缘

■北京 吴明

1

正在聊QQ，发现某人要加我，名字叫“QQ王”。再一看个人信息，50岁，男性，其他都是空白。想也没想就拒绝了。那人还不死心，再次提出加我的请求。我就不理他了。

终于他忍不住来了一句：“我是你爸爸！”我大惊，连忙同意。然后他提出视频，我也同意了。发现还真的是我爸爸……“爸爸，您怎么也上QQ？”“与时俱进啊。”“还起这么个名字？”“我就要与众不同，显示霸气！”“年龄怎么写50岁？您都59了。”“我想显得年轻点。”“您要上QQ干什么呢？”“跟你一样啊，聊天、玩游戏，我也有一大堆朋友啊，有QQ就方便多了。”

2

一个星期以后。

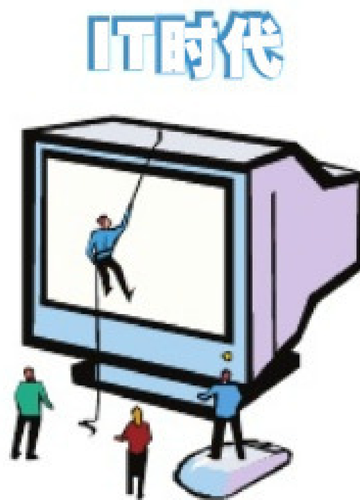
看见“QQ王”在线，我发消息：“爸爸，下午好！”半天没反应。奇怪，爸爸在干什么？鼠标移到“QQ王”的头像上，才发现老爸原来在玩拖拉机。

晚上，爸爸才发来消息：“抱歉，刚才玩得太入神，没看见你上线。”“不是吧，都5个小时了，玩这么久……”“我知道你们大学生经常玩起网络游戏就没个完，为什么我就不能玩这么久？”

3

某次和爸爸聊天，发现他的速度特别慢，我想视频，居然被拒绝了。“为什么不视频？”我问。“没办法，我在跟你表姐视频。”“噢。那您的打字速度也不会这么慢啊。”“你还有俩表妹也在QQ上呢。”

“您的QQ上都有谁啊？”“不少，你妈妈、叔叔、姑姑、舅舅，你的表姐表弟表妹……”“天！他们都上QQ？”“在我的带动下，他们都注册了账号了，便于联系嘛，这不，我正要建一个家族群呢。”



勤快人负责设计，懒虫负责使用

■晶合实验室 生铁

在笔者开始动手撰写这期榜评时，Windows Vista的中文报价已经出来了。目前针对个人用户的普通中文版售价为2060元，高级版2560元。这听起来让很多人觉得难以接受，不是么？还有一些人因为担心Vista将有可能通过网络验证使盗版无法使用而忧心忡忡。

不过我的一位同事问得好——我们真的就负担不起这笔钱么？

我们的生活需要钱，我们生活在一个以钱来换取一切的时代。就好像我们在《魔兽争霸》里遭遇的一切，我们要造更多的农民、我们要出双英雄、我们要造箭塔、我们要造住房……而这些都需要资源——没有一样是免费得来的。而在现实生活里，这资源就是钱。前段时间，正好笔者家所在的小区物业管理部门开始收全年的物业费，金额和Vista普通版的售价差不多。负责收费的男青年很客气地对我说，如果我不想交全年的，也可以按月交——这方法显然是针对那些不情愿掏钱给物业公司的住户的一种变通方法。一个月交150多元，听起来似乎还可以接受（我承认这种方式收物业费很搞笑）。

所以，一个人仅仅是住在房间里，不开电脑、不看电视、不洗脸、不喝水、不冲马桶，那么他每个月仍需为自己的空间交上150多元。就为了这个不被雨淋、不被日晒、不被晚上冻死的空间，就要交这么多钱。更不要说你打开电脑舒舒服服地上会网，看看八卦新闻了——其实无论是电费、电脑折旧费还是网费，我们生活的每一秒钟，都是在消费着的，而只是我们不会常常感受得到罢了。

如果从这个角度来看，Windows每推出一款新的操作系统，我们最少也要用3～4年。那么为了让我们能很好地使用电脑，我们每个月为这套操作系统的支出也不过在40～50元。

我知道我用的“不过”这两个字肯定会让很多手头拮据的人怒火中烧。可实际上我必须说，朋友们，有些代价是我们应当付出的。而实际上我们做别的事情所要支付的代价比这个要大得多——50元只不过是你请你的女朋友吃一顿麦当劳所花的钱（如果她胃口很大，你恐怕还得多向你妈妈要20元）。

使用正版软件，获益的不只是微软公司，也包括我们自己和我们的下一代。

正如有时在生活里轮到你讲话时，你不知道该感谢谁一样。这次，当我发现榜单里排名前5位的作品中有4款产品是与电脑使用安全有关的软件时，我不知道该不该感到高兴。要不是近期来病毒大行肆虐，木马、蠕虫病毒横行，杀毒软件也很难排进前3名。写到这里，我想起上周在家收拾废品时，把一套2004版的某杀毒软件扔到垃圾袋里，我家人奇怪地问我为什么要把它扔掉？我说它已经没用了，杀毒软件需要每年都买一套。而当我把它扔掉之后，又感到有些后悔，如果我每年去收集杀毒软件的这些包装盒，到我80岁的时候，也许这些收藏会增值的。当然，我也许活不到80岁。那时我也不能继续玩游戏，继续为我心爱的杂志写稿子了。人生很短暂，不是么？

而第6名居然是金山游侠，这只能说明一个问题，那就是虽然中国的单机游戏行业不甚景气，可玩单机游戏的还大有人在。要我感谢玩家还是什么人呢？

Real Player出到10.6版了，Windows Media Player也出到11版了。还有什么值得一提的呢？新浪UC的2006版在排行榜上继续保持着第13名的位置。能取得今天的成绩可以说是非常不容易的，从最初充满着各种小花俏的朗玛UC发展到今天，和UC的技术基础是分不开的，和它的一些概念也是不可分的——尽管现在这些提升聊天软件乐趣值的概念在QQ和MSN中也可以看到了。

IT业进入网络时代以来，这种趋势越来越明显了。这些软件都是最聪明最勤劳的人设计的，而它们被设计出来后，只会使人们越来越懒，越来越贪玩。

对，其实任何东西都是这样，由勤快人负责设计，由懒虫负责使用。



TOP TEN

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。



热门软件下载排行榜

名次	软件名称	下载次数
1	腾讯QQ2006正式版	4 499 608
2	BitComet 0.82	3 504 520
3	千千静听4.6.9圣诞特别版	2 578 256
4	Thunder（迅雷）5.5.5.269	2 126 885
5	Windows Live Messenger简体中文版8.1 Build 0178	1 984 084
6	Windows Media Player 11 11.0简体中文正式版	1 704 886
7	Windows优化大师7.69 Build 7.130	1 692 032
8	PPStream 1.0.4.641	1 688 072
9	Windows Live Messenger简体中文Beta版8.0.0812	1 579 836
10	新浪UC 2006 Build 0110正式版	1 375 168

热门软件排行榜

（本榜所列软件版本号截止2007年2月16日）

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
瑞星杀毒软件	2007	1	1933	○	北京瑞星公司
金山毒霸	2007	2	1807	○	金山公司
Windows优化大师	7.67Build6.1204	3	1774	↑	鲁锦
木马克星（iparmor）	v5.51	4	1548	↓	罗建斌
天网防火墙Athena2006	v3.0	5	1471	○	众达天网技术有限公司
金山游侠	V	6	1446	↑	金山公司
WinRAR	3.62	7	1358	↑	Eugene Roshal
超级兔子魔法设置	7.93	8	1332	↑	蔡旋
BitComet	0.76	9	1327	↑	RnySmile
金山快译	2007	10	1288	↑	金山公司
Real Player	10.6中文版	11	1217	↓	RealNetworks
Media Player Classic	6.4.9.0	12	1202	↓	Guliverkli
新浪UC	v2006	13	1185	○	新浪UC
金山词霸	2007	14	1007	○	金山公司
紫光华宇拼音输入法	v5	15	999	○	北京紫光华宇软件股份有限公司
网际快车	1.80	16	965	○	JetCar软件工作室
Windows Media Player	11	17	932	○	Microsoft
虚拟光驱	7.12	18	857	○	东石软件公司
Maxthon	2.0 Beta2	19	841	○	MySoft Technology
变速齿轮	0.45	20	737	○	王荣

华硕推荐使用正版 Windows Vista™ Home Premium

ASUS®

华硕品质·坚若磐石

华硕超强独显游戏笔记本

玩彻GAME 开学有礼

买华硕笔记本 送“酷玩”大礼包！

赠

开学行“大礼”

3月1日至3月31日，凡购买华硕A8Tc（仅限预装Vista™机型）
即可获赠华硕超炫游戏手柄X01和至酷游戏达人双肩背包套装大礼包！
开学行“大礼”，心动就行动！

A8Tc系列笔记本

- 内建全新AMD Turion™64 X2双核处理器，更强劲全面升级体验
- 14.1寸高亮度宽屏幕，创新“Splendid靓彩”显示引擎，提高画面输出质量，画面更加逼真！
- 内建超级独立显卡，多种选择，轻松胜任多种游戏
- 内建高品质摄像头，轻松实现网络视频沟通
- 轻巧机身，轻仅2.39Kg
- 接口丰富，5×USB2.0，1×1394，S/PDIF输出，五合一读卡器，DVI数字接口
- 免费安装全新Windows Vista™操作系统

赠品以实物为准　数量有限 送完为止



双核炫龙™64
移动计算技术

欢迎访问华硕中文网址: **www.asus.com.cn** 技术咨询服务: **http://www.asus.com.cn/email** 华硕电脑海星服务热线: **800-820-6655** 广告

北京华捷 010-8266 7575　上海华捷 021-5442 1616　广州华捷 020-8557 2366　成都华捷 028-8540 1177　沈阳华捷 024-6222 1808　武汉华捷 027-8266 7878　西安华捷 029-8767 7331

华硕A8Tc笔记本中国区总代理　翰林汇信息产业股份有限公司　免费服务热线：800-810-1600

北京010-62978866-300　上海021-62550548　东北024-62123302　山东0531-82398565　新疆0991-4506282　成都028-85450887　西安029-82309801　武汉027-87740561　广州020-38182828

LCD无亮点保证
2年全球联保

注:电池的使用时间和充电时间会随电池的容量和笔记本电脑的使用环境的不同而有所不同，所公布之电池使用时间是在省电模式下依据Mobile Mark 2002专业测试软件所测得的成绩；LCD无亮点保证服务只针对LCD有亮点部分，暗点恕不更换，请于购买之日起30天内拨打免费客服专线800-820-6655，详情请登陆support.asus.com.cn网站

邮发代号：82—726

零售价：¥5.00元

刊号：ISSN1007—0060 CN11—3751/TN